En el CD*: TOMMI MAKINEN, CIRCUIT BREAKERS, THEME HOSPITAL, TOTAL DRIVIN', GHOST IN THE SHELL, BLAST RADIUS

*CD sólo válido en España

¡¡SORTEO ALUCINANTE!! 10 JUEGOS COMPLETOS DE FLUID

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 21

975 Ptas.

VIC

MEDIEVIL
REY DE ESPADAS

TEKKEN 3
EL REY DE BASTOS

ABE'S EXODDUS
EL REY DE COPAS

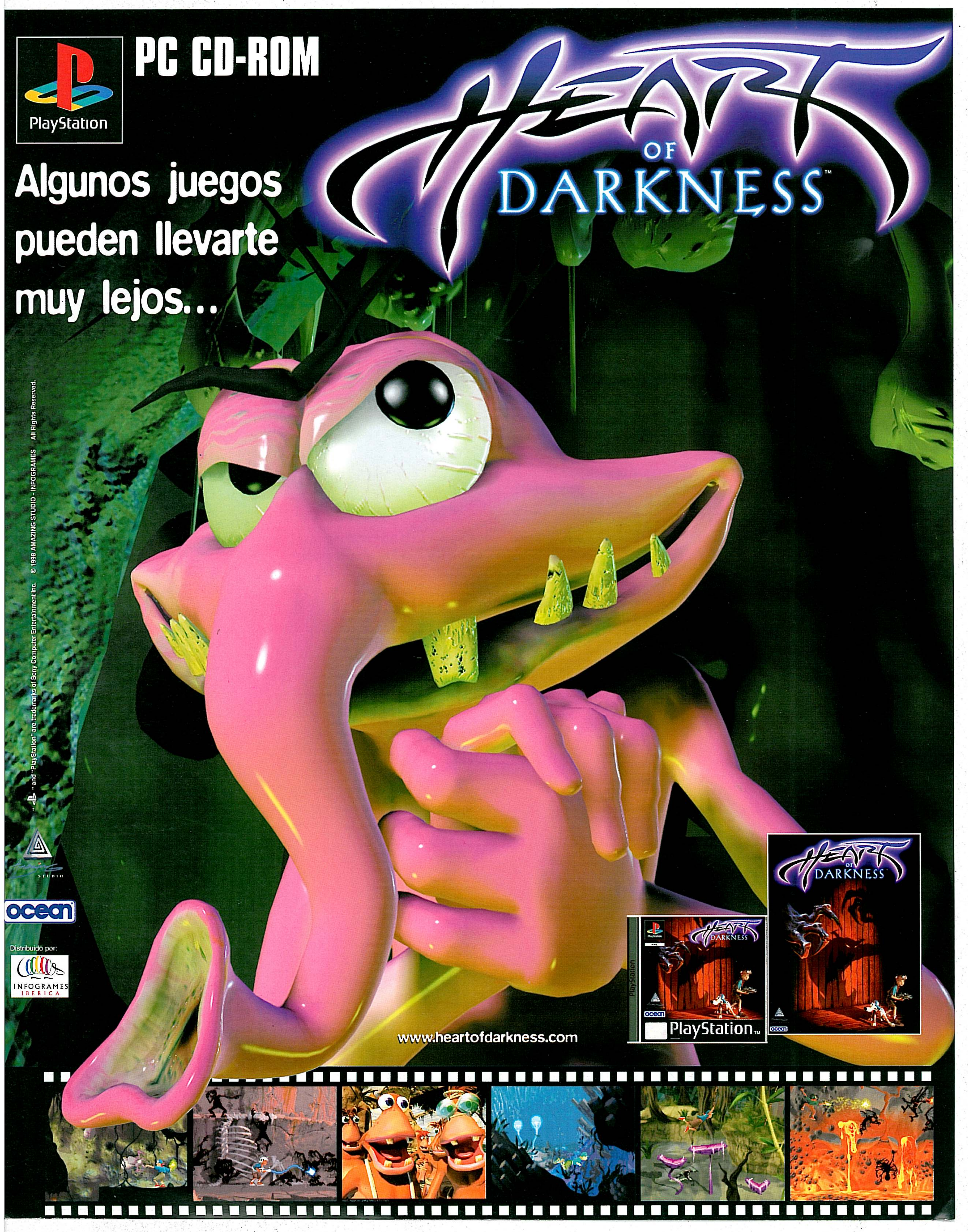
EL QUINTO ELEMENTO
EL REY DE OROS

ANÁLISIS:

- TOMMI MAKINEN RALLY
- N2O
- BREATH OF FIRE III
- BLAST RADIUS
- BATMAN & ROBIN
- BRAHMA FORCE
- VIPER
- WARGAMES: DEFCON I

La revista PlayStation más vendida del mundo

8 414090 112772 00021



PlayStation
PC CD-ROM
Heart of Darkness™
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
STUDIO
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
Heart of Darkness
PlayStation
Heart of Darkness

Editorial

La feria ECTS *(Entertainment Computer Trade Show)*, a celebrarse en Londres entre el 6 y el 8 de septiembre, ya habrá tenido lugar cuando leas estas líneas.

No sabemos aún qué será de esta edición, la décima de su historia, pero puedes estar seguro de que no será igual a las anteriores, y no sólo por lo obvio del cambio en los títulos presentados.

Tres importantes compañías de desarrollo y distribución de juegos para (entre otras plataformas) PlayStation no ocuparán ningún *stand* este año en el London Olympia. Activision celebró su propia exhibición para prensa e industria en Dublín los pasados 29, 30 y 31 de julio (véase artículo en sección *Loading* de este mes). Virgin celebrará un acto paralelo a la ECTS en su sede londinense. Y Electronic Arts, por lo que se ha sabido hasta el momento, tampoco se dejará ver por allí.

Ninguna de estas compañías ha hecho saber las razones que la ha llevado a actuar así. No sería conveniente aventurar hipótesis al respecto: podríamos equivocarnos, y mucho.

Lo cierto es que, sean cuales sean los motivos de estas deserciones, resulta preocupante que la única feria europea de videojuegos que puede considerarse a la altura de los E3 y los Tokyo Game Shows pierda poder de convocatoria entre la industria. ¿Por qué será que en Europa nos gusta tanto escindirnos?

Empar Revert

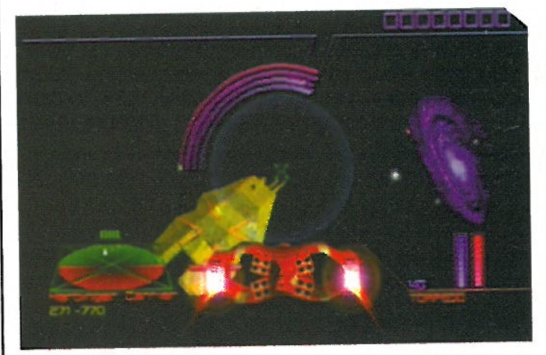
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Las carreras están a la orden del día en el disco de este mes, con cuatro demos jugables que abarcan desde los rallies de *Tommi Mäkinen* a las mini carreras de *Circuit Breakers*. Ve a *Theme Hospital* a recuperarte.









TOMMI MAKINEN RALLY — Jugable
Adéntrate en tu Mitsubishi y compite en pistas suizas, chinas y yanquis en nuestra demo.

TREASURES OF THE DEEP — Jugable
Tiburones, moluscos y caballitos de mar en las profundidades submarinas. Y tú: en medio de un *beat 'em up*.

CIRCUIT BREAKERS — Jugable
Uno de los más adictivos juegos de carreras mini.

TOTAL DRIVIN' — Jugable
Contempla las dos demos antes de meterte solito en una de éstas.

THEME HOSPITAL — Jugable
Cura a los enfermos y hazte de oro en nuestra demo de 20 minutos.



GHOST IN THE SHELL — Jugable
Rinde las cuentas al enemigo en este primer nivel contenido en nuestro disco.

BLAST RADIUS — Jugable
¡Exclusiva mundial: la primera demo enlazable!

HOVERCARS — Jugable
Diversión Yaroze para uno o dos.

SPICE WORLD — Vídeo
Ponle sal a tu vida. Bueno, inténtalo.

ENLIGHTENMENT — Vídeo
Lo último en periféricos de Sony.





Sumario

30 septiembre 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Alberto Minaya, Javier Moncayo, Carlos Robles, Eduardo Rodríguez, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres y Domènec Umbert.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74 MC

Solicitado Control O.J.D.

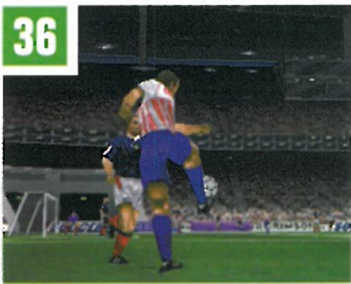




FORMULA 1 '98

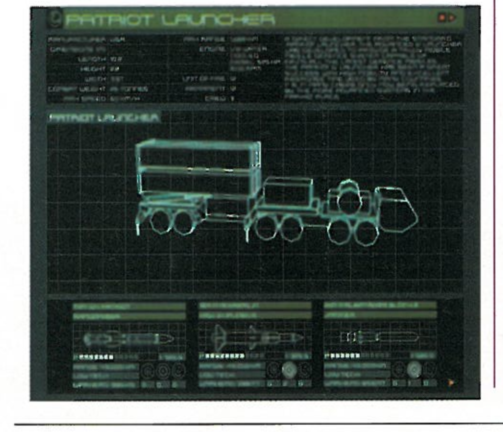


C&C: RETALIATION

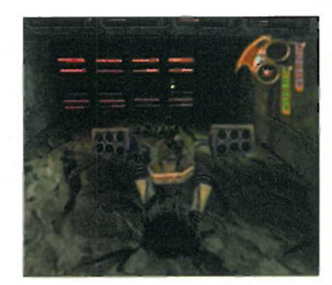


VIVA SOCCER

PRIMER CONTACTO



PREPLAY







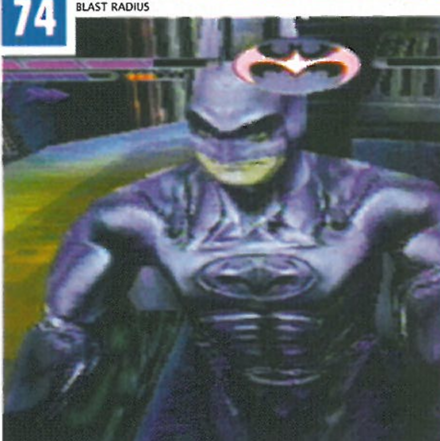

70
BLAST RADIUS


22
EL QUINTO ELEMENTO




40

THRILL KILL


74
BATMAN & ROBIN


68
BREATH OF FIRE


42
REPORTAJE GRAFICOS

PLAYTEST





REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

LOADING

PlayStation

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

SUTILEZAS MADE IN AMERICA

Te acuerdas de *Test Drive Off-Road*? Fue el título que Eidos consiguió lanzar tras varios suspensos en el test de calidad de Sony. Y la verdad es que todavía no entendemos muy bien cómo aprobó... En cualquier caso, ni siquiera *Monster Trucks* (mucho mejor) alcanzó el éxito que se esperaba. ¿Qué sucederá esta vez?

Los chicos de Proein se han dedicado todo este tiempo a solucionar las deficiencias del primer *Off-Road*, y parece que lo están haciendo bastante bien: en *Off-Road 2* podremos ver más de dos metros de escenario ante nosotros. De hecho, no se ven aparecer polígonos de la nada, algo sorprendente si tenemos en cuenta la velocidad a la que circulan los coches.

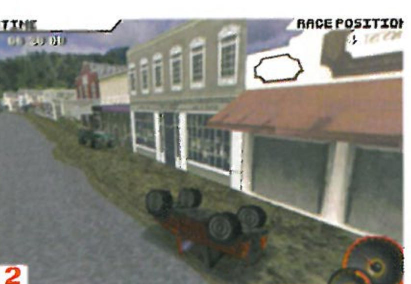
En la versión que hemos probado sólo había tres vehículos y otros tantos circuitos. Todavía no sabemos cuál será la lista final en ambos aspectos, pero sí que Proein está prestando especial atención a la variedad de los escenarios: estarán provistos de charcos, barrizales, rocas, asfalto, lluvia, árboles en mitad de tu camino... Por ahora los coches no sufren desperfectos con los golpes, sólo echan chispas y vuelcan de vez en cuando. Los saltos son tan abundantes como increíbles, muy similares a los de *DD2*.

La conducción resulta creíble, pero a la perspectiva en primera persona le falta suavidad, y los saltos se nos antojan demasiado «lentos»: cuando echas a volar, te pasas una eternidad en el aire antes de volver a tierra firme, donde todo vuelve a funcionar a toda velocidad. La sensación es un poco frustrante.

Te alegrará saber que *Test Drive Off-Road 2* es compatible con el Dual Shock. Todos los baches afectan físicamente a tu control, y puedes sentir en tus manos cada rugido del monstruoso motor de tu Chevrolet K-1500... Pronto te contaremos más, para hacerte la boca agua..., ¿o barro?



1



2


3

[1] Venga, con un poco de suerte conseguirás adelantar a tu adversario. [2] En fin, un contratiempo lo tiene cualquiera. [3] Un día espléndido para tumbarse al sol, lástima que no podamos parar un ratito.

Transfórmate en piloto con

INTERACT
SPAIN BY NETAC

V3® RACING WHEEL



- Volante + pedales
- 300° de rotación
- Cambio de marcha tipo fórmula 1
- 8 botones de disparo programables
- Game Pad digital de 8 vías
- Compatible con GT
- Volante ajustable en altura e inclinación

ULTRA RACER® MINI WHEEL(*)



- Mini volante
- 4 botones de disparo programables
- Gatillo control de aceleración y freno
- Puerto para tarjeta de memoria o Tremor Pack

*Características correspondientes a Playstation® y Nintendo 64®

Importador exclusivo para España:



Estos productos están disponibles en Playstation®, Nintendo 64® y PC

Zamora, 68 - Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10 - 08018 Barcelona - www.interact-acc.com. - netac@passwordsta.es

ORIENT EXPRESS

¿NECESITAS SABER QUÉ ES LO QUE SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? EL HOMBRE DE PSM EN EL ESTE LO CUENTA TODO...



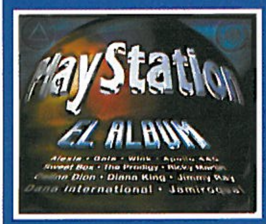
Era de esperar. Las compañías de software se preocupan cada vez más por la calidad de la música que acompaña a sus juegos. Así que, como sucede con las películas, ya tenemos bandas sonoras de algunos títulos PSX en CD audio. Y otros «inclasificables». Lee y juzga por ti mismo.

THE SOUND OF



GRAN TURISMO (VV.AA.)
★★★★

Garbage, David Bowie, Ash, Blur, Feeder, Placebo, Terrorvision, Cubanate, Radiator, Idlewild, Supergrass, Mansun, Fluke, The Dandy Warhols... EMI Records congrega en este CD a los mejores grupos y solistas de Gran Bretaña en términos de *indie* y *dance* para brindarnos una banda sonora de incuestionable linaje: la del juego sensación de los últimos meses: *Gran Turismo*. Si te gustó el juego y te gustó su música, deberías coronarlo con esto. En la redacción de *PSM* nos lo rifamos...



PLAYSTATION MUSIC (VV.AA.)
★★

Un doble CD sin más relación con nuestro mundo que el título y los símbolos que presiden la cubierta. Bueno, de acuerdo: incluye justamente el tema «Carrera Rápida» de los Apollo 440 y «Ghost In The Shell», de Takkyu Ishino. Por lo demás, es digno competidor de cualquier Ibiza Mix. Encontrarás «La copa de la vida» de Ricky Martin, el comercial éxito «Gimme Love» de Alexia y varios temas veraniegos más. Ideal para ambientar festejos o para sacar a tu madre amantísima de sus casillas.

ÍDOLOS DE POSTÍN

La simulación es un típico género japonés, y este verano asistimos a la aparición de *Debut 21*, lo último de Nec Interchannel, los gurús de la simulación. Corre el año 2020, y los ídolos (cantantes pop, estrellas de cine, etc.) han sido sustituidos por androides que pueden sacar más y mejor jugo a su fama. Como representante que eres de la ídolo androide Kamisaki Ai, te encargarás de inculcarle las leyes del encanto y perfeccionarla en elegancia, sabiduría, estabilidad y energía.

Según las características en las que te centres, Kamisaki Ai estará más preparada para una carrera como bailarina, disc-jockey, cantante o actriz. Por desgracia, no sólo debes desarrollar habilidades en *todas* estas áreas, sino que, con eso de ser androide, Kamisaki Ai sólo tendrá un año de vida. Así que tienes que aprender lo antes posible lo máximo que puedas, y tu éxito se evaluará cuando actúes sobre el escenario para el público.

Varios cómicos japoneses famosos han prestado sus voces para los ídolos androides del juego. *Debut 21*, que mezcla gráficos en 2-D y 3-D y usa captura de movimientos para las secuencias de baile, tipo *Bust-A-Groove*, parece listo para dejar atrás a sus rivales en simulación. Salió en Japón este verano, pero las posibilidades de una conversión europea son escasas. En cuanto surjan más noticias sobre *Debut 21* y otros títulos de este extraño género seguiremos informando.





***Blade Runner* se cruza con *Fama*: *Debut 21*, cantantes robot y pinchadiscos androides.**

LOS ILUSTRES DE JAPÓN

La mayor de las ceremonias de premios japonesas fue sin duda la PlayStation Award '98 celebrada de mayo. Estuvo presentada por el presidente de SCE, el Sr. Tokunaka, y se repartieron tres tipos de galardón en función de las ventas, concediendo como premio en metálico la cantidad correspondiente en yens: Oro (500.000 unidades/yens), Platino (1.000.000 de unidades/yens) y Doble Platino (2.000.000 de unidades/yens).

Dado que 2.000.000 yens son dos millones y pico de pesetas, aparecieron la tira de entusiasmados personajes de las desarrolladoras, como Phil Harrison, de Sony America, o el productor de *Metal Gear Solid* Hideo Kojima (al acecho del aperitivo chino).

Gran Turismo se hizo con el inusual premio Doble Platino. El jefe de producción de *GT* salió a recoger el galardón: «Bueno, el dinero servirá para pagar toda la gasolina que hemos consumido en el desarrollo del juego, que no es poca...». Risas de beneplácito.

SCE proyectó además dos vídeos sorpresa. El primero era sobre el magnífico *Soul Caliber* (*Soul Blade 2*) de Namco, recién convertido del System 12 arcade. El otro era acerca de *Final Fantasy VIII*, de Square, que se mostró en la otra punta de la ciudad apenas cuatro horas antes.

Al final de la velada, SCE obsequió a cada invitado con una botella especial de Cabernet Sauvignon. ¿Por qué especial? Cada botella llevaba la etiqueta «30 millonésima unidad manufacturada el 5 de febrero de 1998»...

LOS GANADORES

Premio Doble Platino
Gran Turismo (SCE)
BioHazard 2 (Capcom)

Premio Platino
PaRappa The Rapper (SCE)
Final Fantasy Tactics (Square)
Saga Frontier (Square)
Derby Stallion (ASCII)
Minna No Gold (SCE)
Chocobo's Mysterious Dungeon (Square)
Tekken 3 (Namco)
Parasite Eve (Square)

Premio Oro
Densha De Go! (Taito)
Crash Bandicoot 2 (SCE)
Tales Of Destiny (Namco)
Momotaro Denttsu 7 (Hudson)
Xenogears (Square)
Monster Farm (Tecmo)
Powerful Pro Baseball (Konami)
Front Mission (Square)
BioHazard: Director's Cut (Capcom)
Ace Combat 2 (Namco)



***«And the winner is...»* El «presi» Tokunaka, ante el micro en los premios de PSX.**



El RPG *Echo Night*, un *FFVII* para cerebritos que prefieren pensar a luchar.

REPITA CONMIGO...

King's Field fue uno de los primeros títulos en 3-D para PlayStation en un tiempo en el que la sola mención de la palabra «polígono» bastaba para vender un juego. Era un RPG orientado a la acción con enormes mapas y monstruos aún más enormes que cosechó un éxito descomunal. Ahora, cuatro años más tarde, su desarrollador, From Software, está listo para traernos *Echo Night*.

Asumes el papel de un tal Richard Osmond, y debes resolver el enigma del barco fantasma Orpheus. Nos han prometido enormes mapas de los barcos y un nuevo sistema con el que pueden grabarse y consultarse en cualquier momento las declaraciones de personajes distintos del jugador. La historia será muy compleja, pero no habrá batallas reales. Los parámetros de un personaje (por ejemplo, la barra de energía) variarán en función de cómo manejes la situación, pero los que esperan los tradicionales combates de los RPG se decepcionarán. En cambio, los que busquen un ambiente estilo *FF* en plan intelectual podrán zarpar con *Echo Night* sin problemas de conciencia.

SANGRE A MARES

En un principio, PlayStation no incluía sangre en sus juegos, dado que Sony pedía a las terceras compañías que se abstuvieran de salpicar la pantalla con hemoglobina. Más adelante, Sony concedió a Capcom el derecho a usar escenas «suaves» de sangre en *BioHazard* (nombre japonés de *Resident Evil*), y nació una nueva y espeluznante era.

Luego vino *Kokumeikan* (conocido en Europa como *Deception*), que alardeaba de oscuros ambientes y escenas de terror y que fue un gran éxito. Tecmo publicará en breve el segundo de la serie, *Kokumeikan 2* con interfaz de juego remozada. El personaje central del título es una chica llamada Milenia. Dada la ardua tarea de librar un castillo de monstruos, Milenia cuenta con una amplio surtido de trampas a su disposición. Las usará de varias maneras, entrampando a las bestias y soltándolas en el momento adecuado, como en el primer *Kokumeikan*. Y, al igual que en el original, el argumento cambiará a medida que progreses.

Entre las nuevas características destacan una perspectiva desde atrás tipo *Tomb Raider*, una interfaz de barra vital simplificada y, por supuesto, ingeniosas trampas. *Kokumeikan 2*, más orientado a la acción, con menos texto, mayores batallas y una interfaz ergonómica de verdad, es un éxito garantizado.



Monstruos calvos, sangre, hachas colgantes... *Kokumeikan* vuelve para más locura.

EL ÚLTIMO FANZINE

Al igual que hay fanzines sobre juegos en España, Japón tiene sus propias versiones de estas producciones amateur, los Koojin Manga («koojin» significa «personal»). Confeccionadas con devoción por aspirantes a escritores y artistas del manga, estas revistas autofinanciadas se venden en Akihabara, la famosa zona de la electrónica en Tokio, donde las tiendas de juegos se quedan con una pequeña parte y organizan listas de los mejores fanzines.

Es sabido que los mejores escritores acaban siendo contratados por las grandes compañías. El Koojin Manga, que empezó como pasatiempo de enterados, se ha desarrollado desde sus inicios hace tres años, y ahora se centra en títulos como *FFVII*, *BioHazard* y *Tekken 3*. A los que están familiarizados con el manga y el anime no les sorprenderá saber que estos fanzines tienden a favorecer las secuencias de acción y los desnudos femeninos...

電撃 PlayStation
LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. **Tekken 3** (Namco)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **World Stadium 2** (Namco)
4. **Gran Turismo** (SCE)
5. **Evangelion Steel Girlfriend** (Gainax)
6. **BioHazard 2** (Capcom)
7. **Power Stakes 2** (Aques)
8. **Rebus** (Atlus)
9. **Tail Concerto** (Bandai)
10. **Shin Nihon Pro-Wrestling 3** (Tomy)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. **DragonQuest VII** (Enix)
2. **Sokaigi** (Square)
3. **To Heart** (Rifu)
4. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
5. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
6. **Double Cast** (SCEI)
7. **Marie No Atelier Plus** (Gust)
8. **Gensoo Suikoden II** (Konami)
9. **Tokimeki Memorial Quizz** (Konami)
10. **Next Generation: Robot Senki Prep-Saga** (Takara)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Parasite Eve** (Square)
3. **Xenogears** (Square)
4. **BioHazard 2** (Capcom)
5. **Tekken 3** (Namco)

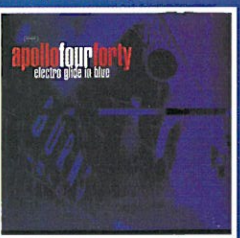
• Listas proporcionadas por Dengeki PlayStation, la revista especializada súper ventas para los usuarios japoneses de PlayStation.





GHOST IN THE SHELL (VV.AA)
*

Banda sonora del título PSX homónimo. La recopilación de temas está dirigida por Takkyu Ishino, el mismo que compuso el éxito principal que acompañaba la serie *Wipeout*. El contenido de este CD es tecno puro y duro, con nombres como Mijk van Dijk, Brother From Another Planet, Scan X o Dave Angel. No hemos podido encontrarle la melodía a ninguno de los temas, pero si lo que te van son los latidos de un corazón al borde del infarto, esto es lo tuyo.



ELECTRO GLIDE IN BLUE (APOLLO 440)
***

Éste es el segundo álbum del grupo británico Apollo 440. Los *singles* «Krupa» y «Ain't Talkin' 'Bout Dub» han figurado en los primeros puestos de las listas *top ten* británicas durante meses. Apollo 440 combina diferentes estilos en cada pista (drum & bass, semi-tecno, rock y jazz, entre otros). El CD incluye el tema «Carrera Rápida», una de las piezas que aparecía en el título *Rapid Racer* para PSX, cantada, por cierto, en macarrónico románico (¿español?, ¿portugués?). Un álbum repleto de buen ritmo.

LAS CLAVES
**** Esto suena pero que muuuy bien
*** No está nada mal, no señor
** Bueno, los hemos oído mejores
* Hombre, sin ánimo de ofender...

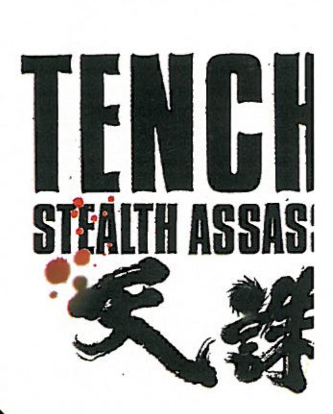














En este castillo, entre praderas y vacas rumiantes, se dedicó Activision a mostrar sus juegos.

ACTIVATE '98

¡AH DEL CASTILLOOO!

Como rezaba una vieja canción, «cada quien es cada cual», y hace lo que mejor le parece. En lugar de asistir a la ECTS, la feria europea de videojuegos por excelencia, Activision organizó su propia fiesta en Dublín e invitó a prensa e industria del mundo entero a conocer sus títulos en plena campiña irlandesa.

Allá nos presentamos todos para escudriñar lo que Activision guarda como oro en paño: *T'ai Fu*, *Tenchu*, *Asteroids*, *X-Men*, *Apocalypse* y *Quake II* fueron los tesoros que la compañía mostró para PlayStation. Y esto fue lo que vimos...

TORTAS CHINAS

No es gratuito que *T'ai Fu* fusione plataformas en 3-D con lucha y aventura: sus creadores, DreamWorks Interactive, son los mismos que hay tras títulos como *Skull Monkeys* o *Jurassic Park*.

Los clanes animales de la antigua China se enfrentan al ansia de poder del Maestro Dragón. Por supuesto, hace falta un héroe, y mejor si es un tigre con amplios conocimientos de kung fu, garras cortantes y dientes más afilados que una cuchilla de afeitar.

T'ai Fu contiene 20 niveles repletos de elementos interactivos. Tus adversarios y jefes finales son serpientes, monos, leopardos y demás bichos de la mitología china, todos con movimientos propios e inteligencia artificial al uso.

Para los efectos de este título políticamente correcto, DreamWorks ha empleado su tecnología *Morph-X*, y ha incluido animaciones y secuencias CGI. Lo veremos en pantalla a partir del próximo mes de noviembre.

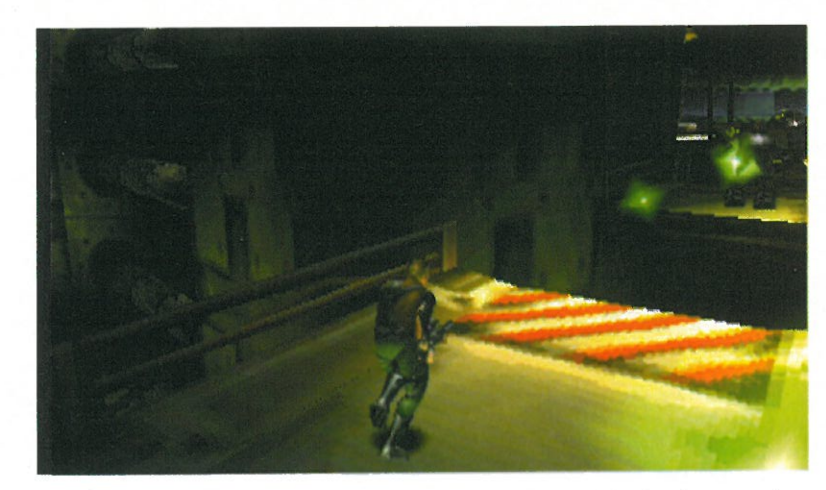
MALOS BÍBLICOS

Apocalypse. Te suena, ¿no? Un *shoot 'em up* en tercera persona ambientado en un futuro tridimensional que los «Cuatro Jinetes del Apocalipsis» (la Muerte, la Plaga, la Guerra y la Bestia) están empeñados en protagonizar. NeverSoft lleva bastante tiempo en ello, y ha habido cambios, claro.

Las malas noticias son que no tienes a Bruce Willis por compañero, como se hizo público en todo el planeta hace varios meses. Las buenas noticias son que tú eres Bruce Willis, bien escaneadito y con sus mismos arrestos. Bajo el apelativo de Trey Kincaide te conviertes, si todo sale bien, en el salvador de la Tierra.

La acción se reparte a lo largo de 12 niveles, incluidos cárceles, factorías bélicas, tejados urbanitas, cementerios y demás escenarios futuristas. Pueblan la aventura hordas de enemigos con avanzada IA, docenas de armas (ametralladoras, lanzallamas, misiles dirigidos, cohetes, armas láser...) y montones de *power-ups*. Y corres, disparas, recoges ítems, saltas, volteas por el suelo, te cuelgas de algún que otro techo... Tú eres así.

Verás cantidad de elementos cinemáti-



cos, simultáneos incluso con el desarrollo de la acción, como videoclips musicales en supuestas pantallas gigantes: berrean despreocupados los Smashing Pumpkins, por ejemplo, mientras Bruce reparte leña para salvarnos a todos el pellejo, qué vergüenza. Pero hay más: 10 minutos largos de intro en alta resolución, con Willis y la cantante de rock yanqui POE, que en el juego representa el papel de la Plaga, y te la encontrarás como esquiva enemiga final en su escenario discotequero. ¿Cuándo? También a partir de noviembre.

ROCAS PREHISTÓRICAS

Asteroids. Pues sí, es el mismo arcade de los ochenta, pero en 3-D y para PlayStation. Quickdraw es la compañía que se ha dedicado a actualizar el clásico machaca-meteoritos, rebozándolo en hiperespacio tridimensional, explosiones efectistas, secuencias animadas y mayor cantidad de enemigos, armas y modos de juego.

Cada «Zona» galáctica contiene niveles que avanzan en dificultad, un nivel de bonus y un jefe final. Las zonas comprenden desde actualizaciones en 3-D del clásico y mundos de soles emperrados en lanzar flamígeros rayos, hasta un agujero negro con una bonita afición por la absorción gravitatoria. Encontraremos incluso una versión del arcade original, con su misma falta de atractivo gráfico.

Pilotas una de entre tres naves, con arma adicional oculta en cada Zona. Tendrás que buscar redes láser, escudos, ondas de choque y satélites-arma que orbitan y agregan arsenal a tu artefacto volador. El juego incluye opción multijugador y modo deathmatch en una sola pantalla y aparecerá en nuestros cielos en noviembre.

ESPÍAS FEUDALES

En el sombrío Japón feudal, el honor y la justicia deben ser preservados, sobre todo porque eres un guerrero ninja, y los valores morales son lo tuyo. Armado hasta los dientes de místico arsenal, deberás combatir las fuerzas que someten aquellas tierras, derramando únicamente la sangre de los perversos y desplazándote por los escenarios con la máxima cautela. Por cuanto sólo los invisibles sobreviven...

Tenchu es más que un juego de lucha en tercera persona. Desempeñas 10 misiones que requieren sigilo, estrategia y habilidad de combate por igual. Tus enemigos son inteligentes, los condenados. No puedes ir por ahí repartiendo leña sin más. Tendrás que hacer uso de armas dignas de un samurai, pero también deberás echar mano de hechizos, venenos y cosas así: hasta 20 modos de despachar indeseables.

El juego se desarrolla por completo en 3-D, con cámara controlable al estilo *Tomb Raider* (de hecho, no es ésta la única similitud con la serie de Core), y podrás encarnarte en ninja hombre o mujer, correr, trepar a los tejados, encaramarte a los árboles, arrastrarte, nadar en los ríos, dar volteretas por el suelo y agazaparte. Explorarás ciudades, templos, bosques, cavernas y mazmorras y admirarás estupendas secuencias CGI al son de una banda sonora excepcional (en serio, de las mejores que hemos oído). En España para octubre, dentro de nada.

SUPERHÉROES ETERNOS

Syrox está preparando otro *beat 'em up* basado en los superhéroes Marvel. ¿Otro? Bueno, puede que éste sea el definitivo. Lo hecho hasta ahora es poco, pero bueno. *Todo* es en 3-D, personajes y escenarios, y tiene una pinta magnífica.

El temible Mojo ha organizado una batalla para barrer a todo aquel que acarree el gen X en su cuerpo. Habrá que detenerlo... Lobezno, Mr. Sinister, Storm, Gambit y demás personajes X desarrollan sus propios movimientos y combos especiales renderizados en 3-D y en tiempo real. *X-Men* puede jugarse en solitario, y contra otro colega o en modos de torneo especiales, pero no lo veremos aquí hasta el año que viene.

TERREMOTO POLIGONAL

Era de esperar que *Quake* acabara formando parte de nuestra colección, pero también estaba claro que no nos conformaríamos con una simple conversión de la primera parte. Ni de la segunda. Activision lo sabe y ha optado por desarrollar un *Quake II* especial, con partes modificadas de la primera y la segunda entrega para PC y con partes completamente nuevas para honrar a los usuarios de la gris.

Por fin les volaremos la cabeza a esos malditos aliens en primera persona, recorreremos sus instalaciones a 30 cuadros por segundo, temblaremos con el Dual Shock, lucharemos contra un amigo, y quizá contra otros tres mediante MultiTap (ya es seguro que podremos hacerlo contra otros tres controlados por la CPU). Todo en noviembre.

Obtendrás dilatados análisis de estos títulos muy pronto. 











EL RPG ARRASA EN ESTADOS UNIDOS

A LOS YANQUIS LES VA EL ROLLO NIPÓN...

Los videojuegos de rol, limitados hasta hace poco a terreno japonés, están arrasando en Europa gracias a títulos como *FFVII* y *Alundra*. En Estados Unidos no sólo no iban a ser menos, sino que encima se lo toman a lo grande.

Así es como llegan títulos como *The GranStream Saga*, un RPG de acción con vistas en 3-D programado por ARC-Entertainment: 60 cuadros por segundo, polígonos de perfecta factura, soberbias secuencias de vídeo y banda sonora compuesta por Kohei Tanaka.

Working Designs presenta en territorio yanqui *Elemental Gearbolt*, un híbrido entre *Time Crisis* y un RPG de acción, compatible con la GunCon y la Hyper-Blaster, con numerosas secuencias de animación y una banda sonora orquestal.

Atlus se apunta con dos juegos de rol con batallas estratégicas: *Kartia: The Word Of Fate*, de los programadores de *Persona*; y *Tactics Ogre*, legendario para los poseedores de Super Famicon y Sega Saturn, y secuela del *Ogre Battle* desarrollado por Quest para Nintendo, ahora con escenarios poligonales y perspectiva isométrica.

Y Capcom bendice a los estadounidenses con *Breath Of Fire III*, cuyas dos antecesoras marcaron un hito en SNES (la segunda la pudimos disfrutar aquí, aunque en inglés). Perspectiva isométrica en 3-D y cambios de ángulo mediante los botones de izquierda y derecha.

El único pero de este juego puede ser su duración: 30 horas frente a las 60 de la primera parte no van a satisfacer a todo el mundo.

Esperemos que estos americanos sepan disfrutarlo.









[1] Los personajes de *Kartia*, diseñados por Yoshitaka, el mismo que creó los de la saga *Final Fantasy*. [2] *Tactics Ogre*, la reconversión del conocido título de 16 bits. [3] «Déjeme pasar, gentil caballero, se lo suplico.» [4] *The GranStream Saga*, un título que alcanzó los primeros puestos en Japón el pasado mes de diciembre.

GRAN TORNEO TEKKEN 3

Sony Computer Entertainment está buscando al mejor jugador de *Tekken* de Europa. Puede que seas tú. Sony España pone a tu disposición una línea de teléfono: 906/333 888. Llamas, dejas tus datos y registras la máxima puntuación que hayas obtenido con *Tekken 3*. Acuérdate de guardar en la caja fuerte tu tarjeta de memoria: se solicitará como prueba a los 10 candidatos con puntuación más alta que hayan llamado entre el 11 de septiembre y los primeros días de noviembre.
La gran final europea, tendrá lugar el 2 de diciembre en Londres, y el campeón español (junto con un acompañante) será invitado de Sony durante dos días en esta ciudad. ¿El premio? Una auténtica máquina recreativa de *Tekken 3*, entre otras sorpresas.

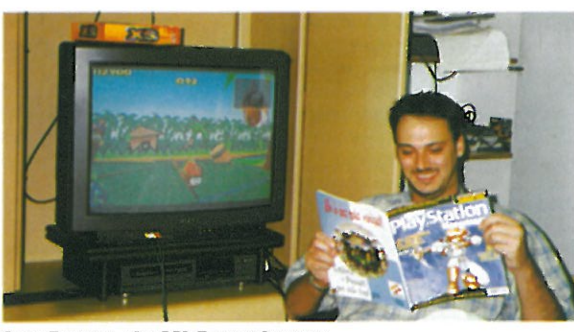
WIRED!

«ESTE RECUADRO ES MÍO»

Arcadia lanzará en octubre *Wired!*, un puzzle en 3-D de acción territorial...

Lo de «acción territorial» no nos lo inventamos: se trata de conquistar territorios cuadriculados y recoger ítems y *power-ups*. Tu personaje es una especie de judía que debe evitar que otros jugadores (controlados por tres colegas o por la CPU) te roben, te capturen o te tiendan trampas. Angelitos.

El juego todavía se encuentra en fase inicial de desarrollo: se presentará acabado en la ECTS. Estará compuesto por 50 niveles situados en 10 mundos. Según Sam Forrest, representante de la compañía desarrolladora SCI Entertainment, «jugar a *Wired!* lleva segundos, pero dominarlo puede llevarte meses». A ver.



Sam Forrest, de SCI Entertainment.

CYBER OCIO

LÁSTIMA QUE TERMINÓ...

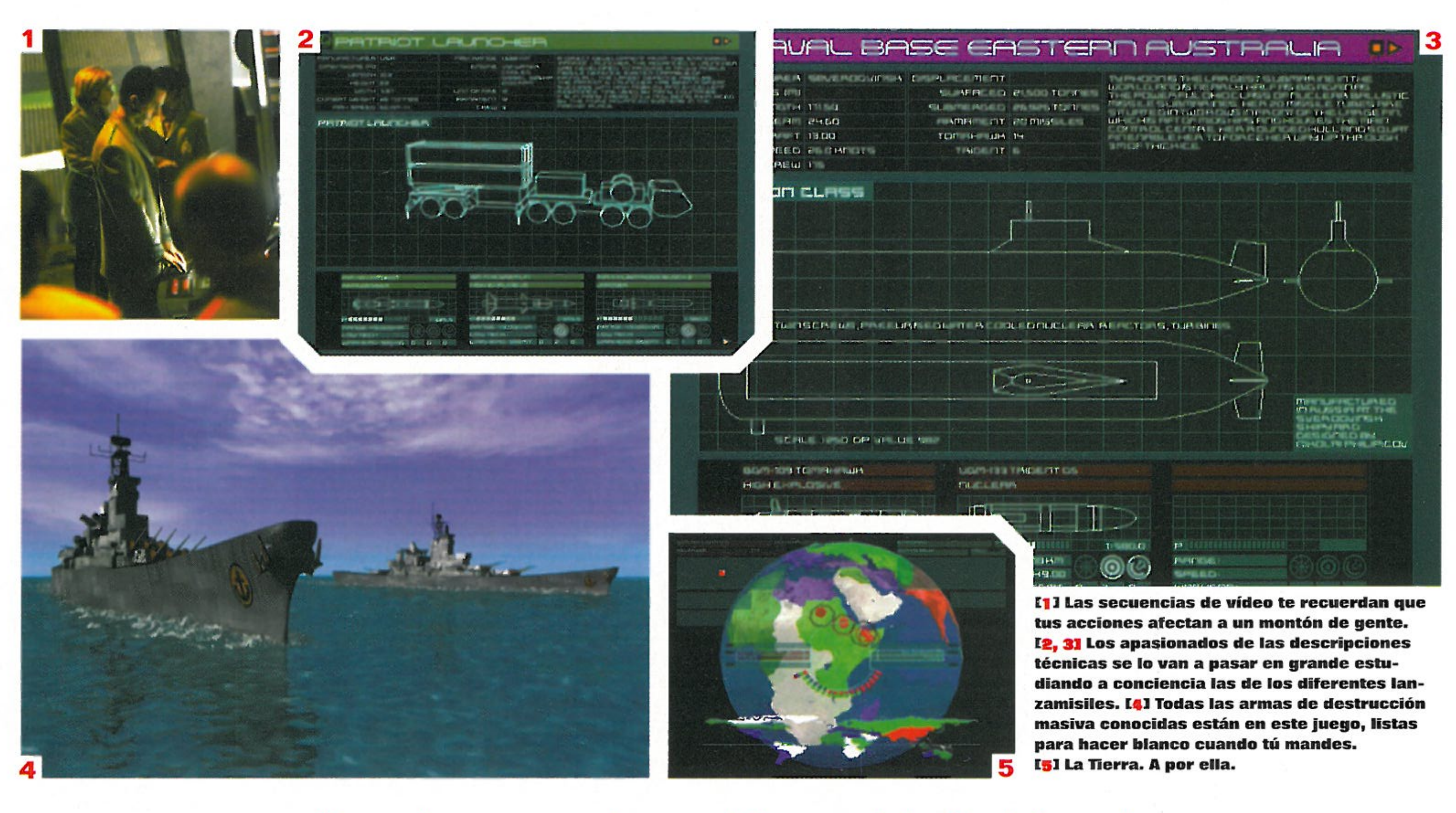
Pues sí, el 30 de agosto. Te lo dijimos el mes pasado, hombre. ¿Te perdiste el área PlayStation de Cyber Ocio creada por Sony en colaboración con Virgin, Dynamic Multimedia y Proein? Vaya: 50 consolas grises a disposición del personal, concursos, premios, revelación de títulos y la tira de cosas más, qué pena.





Álvarez del Manzano, pad en mano.

A la inauguración acudió el alcalde de Madrid, J.M. Álvarez del Manzano, y le dio al pad con auténtico entusiasmo. Maisa Lloret, campeona olímpica de gimnasia rítmica y organizadora de todo este tinglado, y Mª Jesús López, gerente de Sony España, expresaban su satisfacción por la acogida de la iniciativa. A ver si el año que viene te acuerdas.



[1] Las secuencias de vídeo te recuerdan que tus acciones afectan a un montón de gente. [2, 3] Los apasionados de las descripciones técnicas se lo van a pasar en grande estudiando a conciencia las de los diferentes lanzamisiles. [4] Todas las armas de destrucción masiva conocidas están en este juego, listas para hacer blanco cuando tú mandes. [5] La Tierra. A por ella.

Con un juego como éste podrías ser el dueño del mundo

GLOBAL DOMINATION

Género:	Acción/estrategia
Editor:	Psygnosis
Fabricante:	Psygnosis
Disponible:	Octubre

Han circulado rumores de que Global Domination es un cruce entre el venerable juego de estrategia Risk y el fenomenal título en 8 bits Missile Command. PSM, grabadora en mano, ha ido a ver a Mark Green, de Psygnosis, para ver qué es lo que se está cociendo.

Describe el juego en 100 palabras.

Global Domination te enfrenta al reto de una contienda a escala estratégica que incluye desde dictadores de medio pelo a situaciones críticas con rehenes, guerras civiles o crisis petrolíferas. Te pueden atacar con las armas más destructivas jamás concebidas y puedes emplearlas tú mismo en tus réplicas. Tendrás que ganar, porque de lo contrario verás cómo se colapsa el mundo para quedar bajo las garras de la tiranía. Cuando tomes el control de los formidables arsenales militares del mundo, pasarás a hacer uso de misiles, cazas, bombarderos, submarinos, acorazados y satélites de alta tecnología con el objetivo de conquistar a tus enemigos y defender tu territorio.

¡Luego es cierto! Un cruce entre Missile Command y Risk. ¿Eres aficionado a alguno de estos dos títulos?

¡Por supuesto! Cuando empezamos con este proyecto nos metimos de lleno a practicar con *Risk* y *Missile Command*. Ambos juegos tienen mucho que ofrecer, pero al cabo de un tiempo la experiencia no da más de sí, y es aquí donde *Global Domination* entra en escena. Como nos hemos inspirado en varios clásicos, el juego resultante combina estrategia con arcade, ofreciendo lo mejor de cada mundo.

¿Puedes jugar representando a cualquier país?

Casi. Hemos agrupado algunos países, de entre los más pequeños del mundo, para crear territorios más grandes, y hemos dividido otros en regiones más pequeñas. Lo hemos hecho para equilibrar la acción del juego, pero aun así es posible convertir naciones como Madagascar en superpotencias, o empezar con Estados Unidos y acabar dominando el mundo. Cada país tiene sus puntos fuertes y débiles y sólo tendrás posibilidades reales de triunfar a escala global si sabes manejar bien todos los factores.

¿Has de controlar muchos recursos en tamaña tarea?

Bueno, tu país cuenta al principio con misiles y demás, pero eres tú quien decide si adoptar una postura ofensiva o defensiva, quien ha de equilibrar las fuerzas a tu





[1, 2] Tus progresos alrededor del mundo (y los de tu enemigo) se muestran con colores diferentes.

[1] Frío y preciso. Hay pocas sensaciones tan totales como la de lanzar misiles con sigilo desde un submarino. [2] Monta bases en los territorios ocupados para evitar que el enemigo los recupere. [3] Otro submarino que se desliza hacia su objetivo. [4] Además de dedicarte a lanzar ataques has de asegurarte de que tus bases están bien defendidas.

disposición, llevar la producción al máximo o mantener y restablecer tus recursos a escala mundial. Mientras que la correlación de fuerzas militares ya viene fijada por el propio escenario del juego, te toca a ti decidir cómo, cuándo, dónde y por qué las pones en movimiento.

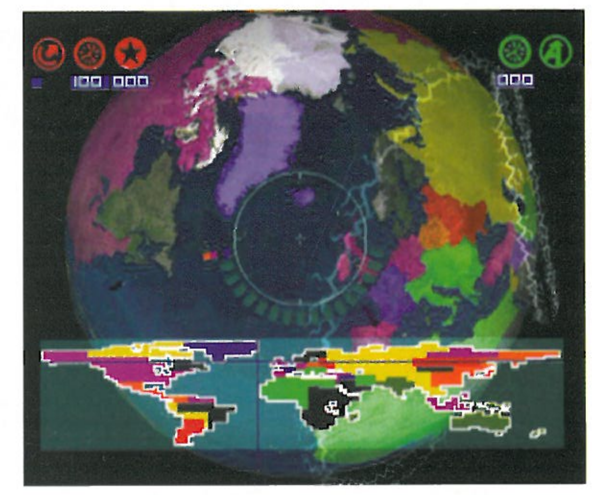
¿Gana el primero en dominar el mundo?
También aquí depende de lo que persigas. Es verdad que las misiones conducen a una batalla por la «dominación global» y que puedes establecer que el ganador en una partida sea el que acabe conquistando el mundo. Pero las misiones son de lo más variado, y hemos incluido un editor con el que puedes escogerlo todo, ya sea las condiciones para ganar, los países que integran la contienda inicial o bien su nivel tecnológico.

¿Se desarrolla en tiempo real o funciona por turnos?
Claramente en tiempo real. El juego tiene un sentido estratégico, pero no te inspiras en un título como *Missile Command* para luego acabar creando un juego basado en turnos. Nuestro juego cuenta con diversos niveles de estrategia, pero no creas que va de ponerse cómodo y contemplar el espectáculo. *GD* te mantiene en vilo todo el rato.

¿Qué será lo mejor del juego?
Los satélites. Una vez has alcanzado los más altos niveles tecnológicos te conviertes en el todopoderoso dueño de los satélites. A partir de ese momento ya te puedes olvidar de los burdos misiles o de cualquier otro recurso obsoleto. Los satélites te dan el poder de destruir completamente a tus enemigos o incluso de utilizarlos como sistema defensivo de tus propios territorios. El uso de los satélites consigue que los países sepan lo que es el miedo.

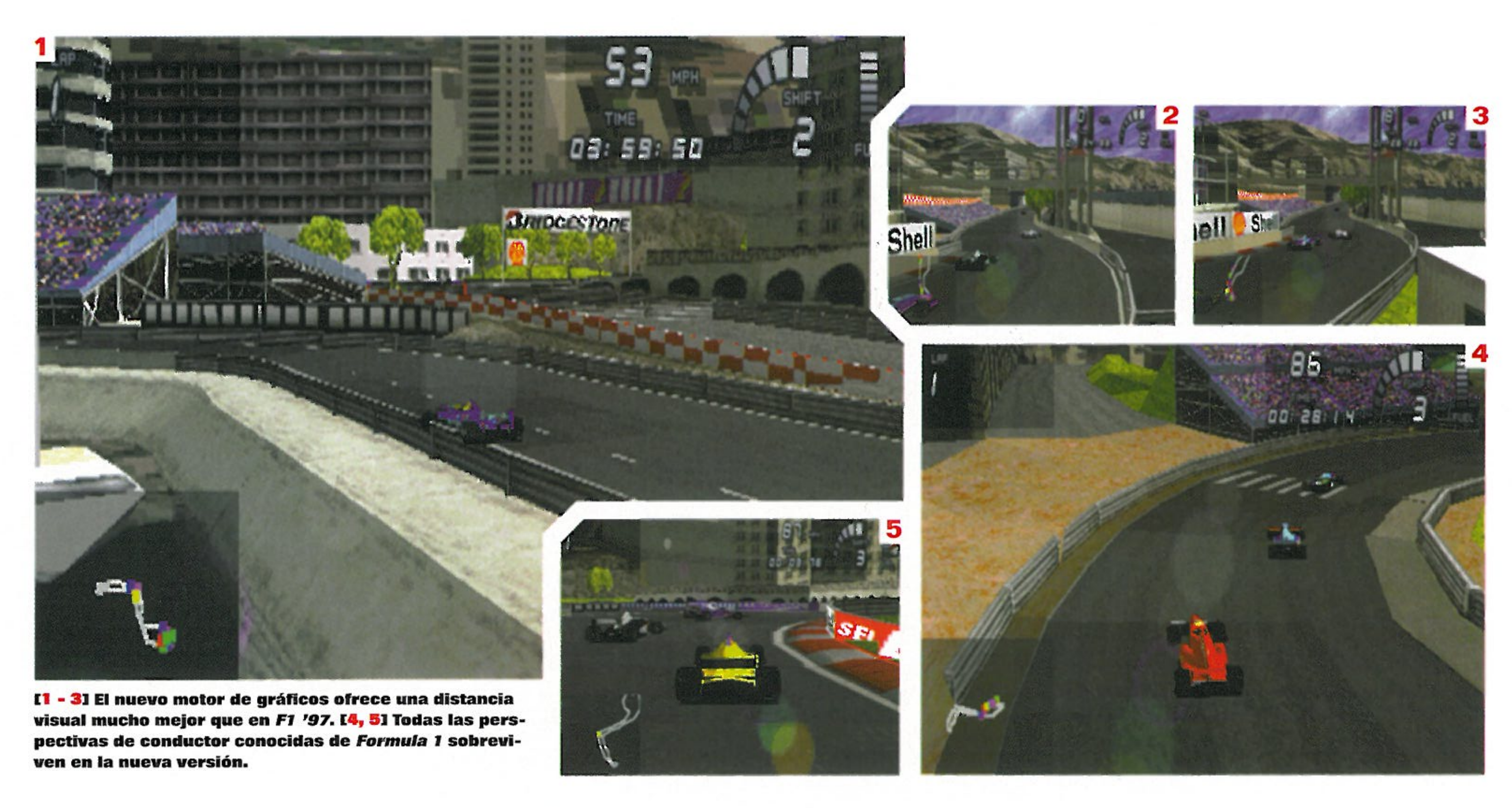
¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Bueno, la inteligencia artificial tendría que llevarse el premio a la mejor aportación tecnológica. Desde el primer día un equipo ha estado trabajando en el tema y se han seguido unas pautas muy estrictas. La primera y más importante, no se ha permitido que la IA se pase de lista. Sucede en algunos juegos (ya sabes cuáles), y eso nos pone malos. Estamos haciendo todo lo posible para que nuestra IA no lo haga y se limite a actuar como lo haría un jugador de carne y hueso.

Cuéntanos un secreto que no hayas dicho nunca a nadie.
Primero tendrás que invitarme a unas cuantas birras. 



¿Te acuerdas de *Nunca digas nunca jamás*? *GD* es lo mismo.





[1 - 3] El nuevo motor de gráficos ofrece una distancia visual mucho mejor que en *F1 '97*. [4, 5] Todas las perspectivas de conductor conocidas de *Formula 1* sobreviven en la nueva versión.

El último y mejor

FORMULA 1 '98



[1] El mapa [botón de la izquierda] es una de las novedades. [2] Así son los nuevos paneles de control. [3] Y, claro, también están todos los coches más avanzados.

Género Simulador de F1

Editor Psygnosis

Fabricante Visual Sciences

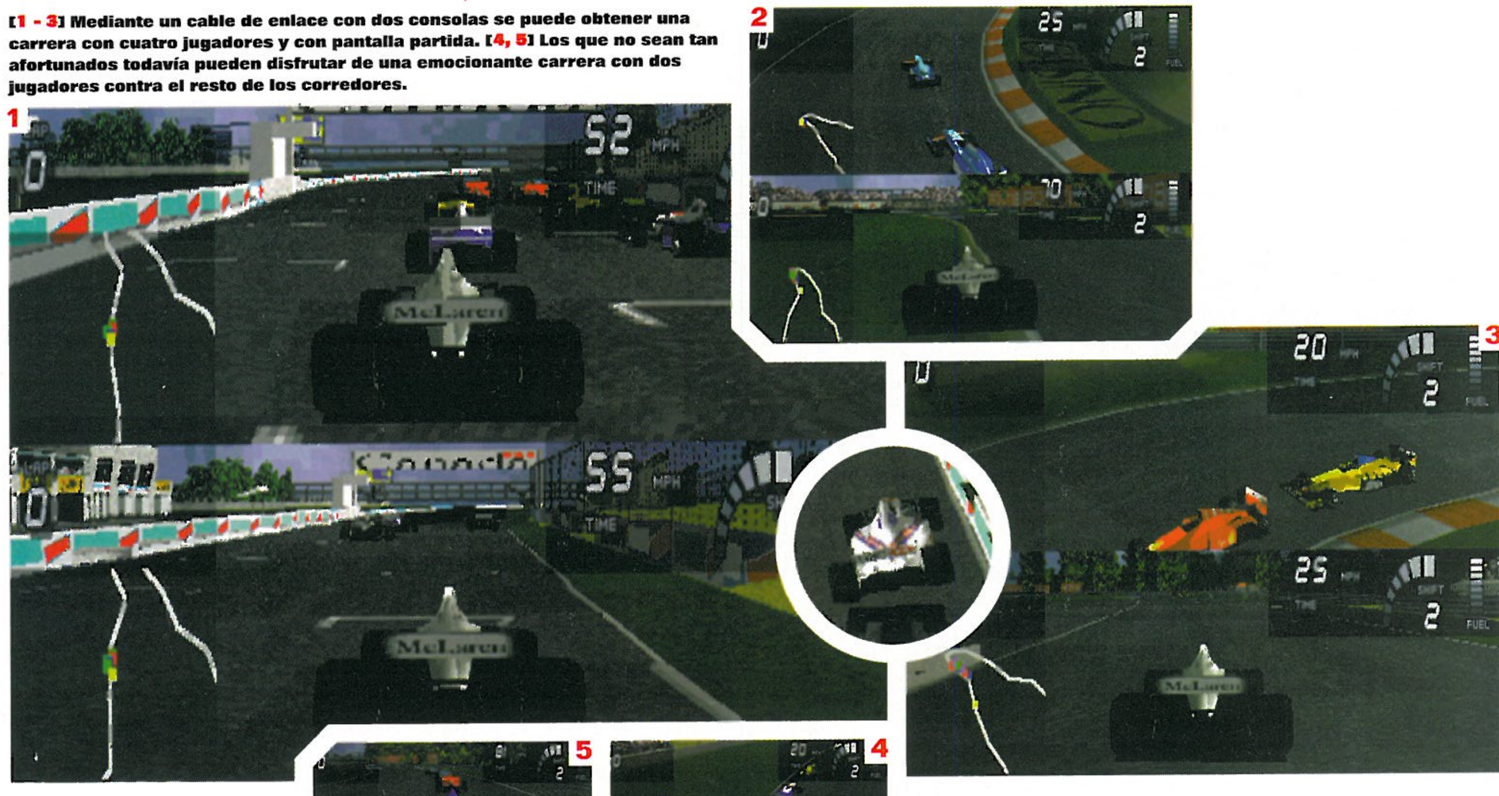
Disponible Octubre

Pese al gran éxito del Formula 1 de Bizarre Creations, la cosecha del '98 procede de otra viña: la de la inglesa Visual Sciences. ¿Puede un equipo novato en F1 fabricar el mejor que se ha hecho hasta ahora? PSM habló con uno de sus diseñadores, Kevin McDowell...

Sois nuevos en la materia, ¿no?
Sí, este es el primer *F1* de Visual Sciences. Nos resulta muy excitante trabajar en un juego con un perfil tan espléndido. En cuanto a la razón de que el equipo de Bizarre Creations no haya sido el encargado de trabajar en el juego, deberíais hablar con ellos para obtener una respuesta. Pero supongo que, después de desarrollar los dos primeros títulos de la serie, querrían afrontar nuevos retos.

¿Tuvisteis que impresionar a los de Psygnosis para haceros con esta secuela u os buscaron ellos?
Bueno, habíamos trabajado con Psygnosis durante un tiempo, haciendo mucho trabajo de conversión y en la creación de un producto original. Se trata de una relación que llevamos manteniendo desde hace tiempo. Creo que les gusta nuestra habilidad técnica y nuestra capacidad de trabajo con fechas de entrega ajustadas. Ahora, tras haber visto *F1 '98* y el otro juego que estamos desarrollando para ellos, *Expert*

[1 - 3] Mediante un cable de enlace con dos consolas se puede obtener una carrera con cuatro jugadores y con pantalla partida. [4, 5] Los que no sean tan afortunados todavía pueden disfrutar de una emocionante carrera con dos jugadores contra el resto de los corredores.



Pool, creo que no tienen ninguna duda sobre nuestro compromiso con un estilo artístico y técnico de calidad. ¿Van a cambiar de forma considerable la imagen y el estilo del juego ahora que se ocupa de él un nuevo fabricante? Me parece que hemos conseguido dejar nuestra huella en *F1 '98*. Hemos rehecho los gráficos para subir el nivel y todo lo que concierne al código se ha escrito de nuevo. Creo que los jugadores notarán la diferencia.

¿En qué ha trabajado vuestro equipo antes?
Nuestro anterior juego para Psygnosis fue *Lemmings Paintball*, sólo para PC. Tenemos dos diseñadores en el equipo que se acaban de incorporar a este campo, pero el resto hemos trabajado en productos y plataformas para fabricantes y editores distintos. En cuanto a la programación, Russell Kay, director de la compañía y programador del motor de gráficos de *F1 '98*, programó el *Lemmings* original.

¿Empleará este juego parte de la tecnología que se utilizó en las anteriores entregas de la serie?
No. Decidimos que el código se estaba convirtiendo en algo demasiado extenso y que haríamos mejor en reescribirlo.

¿Qué mejoras presentará F1 '98 respecto a F1 '97?
Mejor IA. Los coches funcionan y reaccionan como los reales. Mediante la opción de pantalla partida y un cable de enlace, ahora pueden jugar hasta cuatro jugadores, y sigue habiendo conductores (no jugables) de IA en el circuito. Esto lo convierte en un título muy divertido. El manejo también es mucho más realista. Por supuesto, está ambientado en el campeonato de F1 de este año, lo que significa que contiene todos los coches y pistas oficiales de 1998. La FIA (Federación Internacional del Automóvil) y todos los equipos se han portado muy bien y nos han enviado toda la información que necesitábamos, por lo que el juego será lo más parecido posible a la realidad.

¿Ya tenéis todos los conductores y todas las pistas, o todavía hay algo que se resiste a cooperar con vosotros?
Hay un conductor en particular que sí se resiste. Incluso comparte conmigo la nacionalidad (canadiense), ¡menudo impresentable!

¿Cómo va el proyecto? ¿Estáis a punto de acabar el juego? ¿Llegáis a la fecha de entrega con tiempo de sobra?
Casi lo hemos acabado. Las fechas de entrega han sido muy ajustadas, eso es cierto.

Visual Sciences: ¿un bonito lugar o un infierno?
Sí, tiene algo de agujero del infierno, con todo este aire acondicionado y nuestra maravillosa vista de colinas a través de las ventanas. Y todo el mundo aquí trabajando en equipo. Es un poco duro...

Cuéntanos un secreto que todavía no hayas dicho a nadie.
Mmm. Os voy a contar algo sobre *F1 '98*. Puede que haya una o dos pistas ocultas muy especiales...



La Pesadilla continúa

Los malos no descansan. Tras la Odisea llega el Éxodo

Los chicos de Oddworld Inhabitants no podían abandonar al pequeño Abe, así que le han insuflado nueva vida y habilidades para la primera de sus muchas secuelas...

En los tiempos remotos de PSX (bueno, en julio del año pasado), Oddworld Inhabitants anunció la aparición de su nuevo título: *Oddworld: Abe's Oddysee*. El juego, dijeron, asombraría por su doble acierto de gráficos y jugabilidad. Desde luego, parecía bastante impresionante. Los escarceos con una primera versión produjeron tanto risas como una sorprendente diversión para ser «un juego de plataformas en 2-D». Pero más sorprendente fue la afirmación de Inhabitants de que *Abe* era el primero de una pentalogía de juegos, todos ellos ambientados en «Oddworld» y cada uno con un estilo de juego totalmente distinto. No es habitual que un desarrollador anuncie la secuela de un juego antes de que aparezca el original, y no digamos ya cuatro secuelas. Pero la mayor sorpresa de todas fue que GT Interactive contratara toda la serie, pese al hecho de que cuatro de los juegos no existieran aún.

No obstante, las especulaciones y predicciones valieron la pena: *Abe's Oddysee* fue un éxito desenfrenado, y el mismo Abe, a pesar de lo horripilante de sus labios cosidos y su aspecto general de espanta niños, se convirtió un poco en mascota de nuestras grises; el pariente feo de Crash y PaRappa, si se quiere.

Y así, el segundo juego de *Oddworld* ya se vislumbra con claridad en nuestro futuroscopio. ¿Qué novedades aportará? ¿Quién será esta vez el protagonista del juego? Eh, un momento, vuelve a ser Abe...

¿Otra vez él?

¿Se han rajado? Para nada. Parece que *Oddworld* tuvo tanto éxito y fueron tantas las peticiones de una secuela que, en lugar de trabajar en la segunda parte de su quintología como estaba planeado, los de Inhabitants decidieron dar a Abe otro vehículo de lucimiento.

Abe's Exoddus es todo lo que era *Oddysee* y mucho más. Es una especie de juego «intermedio» dirigido a los fans que solicitaban otra ración de Abe, y que a la vez creará el ambiente para *Munch's Oddysee*, un juego de Oddworld en 3-D que aún no ha salido del tablero de dibujo.

Parece que tras la destrucción de las Granjas Hostiles, los glukkons se han metido en el negocio de las bebidas y

Tras la destrucción de las Granjas Hostiles, los glukkons se han metido en el negocio de las bebidas y están ocupados elaborando el Soulstorm Brew, una bebida ultraadictiva a base de lágrimas de mudokon.



Y tú que creías que tener los labios cosidos era malo... Aún no has visto nada.







[1-3] Estas imágenes de fondos y secuencias de vídeo dan fe de la pericia y cuidado por el detalle de Oddworld Inhabitants.

están ocupados elaborando el Soulstorm Brew (brebaje de tormenta espiritual), una bebida ultraadictiva (pero tóxica a la larga) hecha a base de lágrimas de mudokon (extraídas de mudokons obligados a llevar eléctricos ingenios de tortura en el cráneo) y huesos de mudokon (recolectados de los cementerios mudokon). Admitámoslo, a los glukkons no les caen muy bien los mudokons. Abe debe, con la ayuda de los espíritus de todos los mudokons muertos —conocidos como mudombis— destruir de nuevo la fábrica de los glukkons y rescatar a los 200 esclavos mudokon supervivientes atrapados en el interior.

Y, bien, tenemos un juego que utiliza el mismo estilo de plataformas en 2-D de *Oddysee*, pero que emplea una versión radicalmente retocada de su motor que brinda todo tipo de características de jugabilidad nuevas. En primer lugar, los habitantes de Oddworld son una pandilla mucho más impredecible. Antes Abe parecía ser el único mudokon con algo de juicio; ahora, cada uno de los desafortunados prisioneros en la fábrica de brebajes tiene emociones que lo distinguen de los demás y convierten su rescate en algo único y, por supuesto, más difícil. Los mudokons pueden ser rencorosos o maníacos, estar felices o deprimidos, y cada uno requiere una mezcla sutil de mimos y fuerza bruta para que sucumban a tu voluntad. Es más, tus acciones en el juego pueden enfurecer o encantar a los mudokons implicados, así que cada partida es, en parte, distinta.

Lenguaje corporal

Para atender a los habitantes más engreídos, Abe tiene ahora una gama mucho mayor de frases y poderes de posesión, de modo que puede engatusar a sus congéneres o amenazarla para que cumpla sus órdenes. Al fin y al cabo, esta vez un simple «Sígueme» no funcionará, sobre todo con un mudokon enfadado. Y si las palabras fallan, una buena manotada en las costillas debería bajarlos del burro. Algunos en cambio te ignorarán, forzándote a llamar todo el rato su atención y tener sus confusas mentes ocupadas mientras los pones a salvo. Ten cuidado con los alborotadores, que tienen ganas de pelarse o podrían atacar a otros mudokons. Y luego están los trabajadores, tan deprimidos que podrían matarse a golpes si dices o haces algo inoportuno. Los más molestos, sin embargo, son los que se lían con las nubes de gas hilarante que flotan en ciertos niveles: prueba a pasar de incógnito un mudokon que se parte de risa ante un ejército de scrabs dormidos...

SoulStorm Brew

Además de avanzar solucionando problemas a base de departir y convencer al personal, la habilidad de Abe para volverse invisible durante períodos limitados de tiempo le ayudará a escapar de ciertos apuros, aunque su mejor arma es su renovada pericia para emanar flatulencias; ahora sus pedos son armas letales que puedes meter en las narices de algún desventurado enemigo. Desagradable y un poco gratuito. Además, ahora Abe puede curar a mudokons heridos o enfermos, devolviéndolos a la vida o ayudándoles a escapar a la muerte con sus misteriosos poderes.

Encantado de comerte

También encontrarás una nueva dotación de malos a los que estorbar en el camino, incluyendo los fleeches, pequeñas esferas que son en esencia una boca y que se cuelgan hacia abajo en las cuevas; los slurgs, unos repugnantes gusanos tipo babosa que viven en los excrementos de los fleeches y cuyo único propósito es gritar cuando las pisan; y los sloggies, cachorros de los slurgs, más pequeños y menos obedientes. Y continúan en la brecha los viejos favoritos.

Lo mejor de todo es que, según dicen, el tamaño del juego dobla al original y por lo visto incluye cuatro mundos enormes conectados mediante una red de trenes que permiten pasar de un nivel a otro con facilidad.

Abe's Exoddus fue una de las estrellas de la pasada feria E3, y las legiones de fans leales de Abe deberían empezar a contar los minutos que faltan para el lanzamiento europeo del juego. Alégrate: *PSM* cree que se acerca un gran éxito.











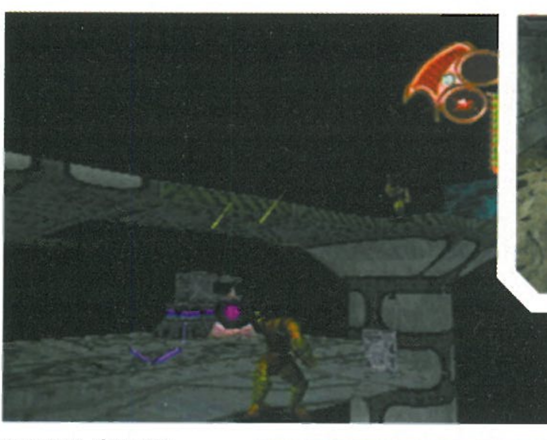


[1] Igual que antes, el mundo es una compleja malla de túneles y galerías. [2] Un servicial grupo de mudokons cumplen tu orden y abren otra área que explorar. [3] Cada grupo de pantallas tiene su propia incógnita. ¿Cómo pasarás por aquí? [4] Cuando fallan tus esfuerzos físicos y orales, es momento de cantar un poco.

■ EDITOR	EA	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Dreamworks	■ GÉNERO	Juego de plataformas
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Uno a dos



¿Un formidable cuerpo de combate o una torpe banda de bobos mal adiestrados?



El nuevo título de Dreamworks, *Small Soldiers*, presenta efectos de iluminación asombrosos y abundancia de texturas claras y definidas.



La película *Small Soldiers* es el próximo bombazo oficial. Ya se rumorea por ahí que, después de que se estrene la peli este verano en Estados Unidos —llegará a Europa en octubre— y de que el *merchandising* de rigor cope los estantes de las jugueterías y las listas de ventas de Navidad, el calificativo «La nueva *Toy Story*» pasará a usarse con alarmante regularidad a finales de este año.

Pero hay muchas maneras de ordeñar una vaca. Dreamworks —la productora de *Small Soldiers*— cuenta con un departamento de desarrollo de software dedicado en exclusiva a producir una versión para PlayStation.

Small Soldiers es un juego de plataformas en tercera persona que se situaría en algún lugar entre *Tomb Raider* y *Croc* en cuanto a diseño y ejecución. Es rápido, de desarrollo suave, contiene más acción que las aventuras de Lara y te permite escoger cualquiera de los dos bandos en pie de guerra, el Commando Elite o los Gorgonites. Pero el juego da más de sí, no es sólo un mero ejercicio de plataformas e intercambio arbitrario de disparos. Podrás dirigir los ataques, urdir trampas y desplegar tropas con tal de superar determinados niveles.

La primera versión del juego a la que *PSM* ha tenido acceso promete. Todavía han de completarse y pulirse la estructura y el equilibrio de los niveles, pero está claro que el motor que da impulso a *Small Soldiers* es muy bueno. Puede que una iluminación asombrosa y unas texturas claras y definidas no sirvan más que para regocijar la vista, pero si Dreamworks consigue complementar tal alarde gráfico con



una acción de juego absorbente podría tener en sus manos un pequeño cuerpo de combate imbatible.

De todos modos, el armazón creativo de *Small Soldiers* deja entrever algún que otro punto flaco. En concreto, no sabemos si seguirán reapareciendo los mismos riesgos y asaltantes al cabo de unos segundos. La cantidad casi infinita de posibles objetivos invita al jugador a evitar el combate tanto como pueda. Además, *Small Soldiers*, tal como está concebido, no es fácil de controlar con un pad convencional. Estaría bien que se ofreciese una serie de métodos de control alternativos para los poseedores del pad de toda la vida.

La expectación que rodea a la película hará que *Small Soldiers* se deje oír bastante en terreno PlayStation pero, marketing aparte, hay motivos suficientes para ser optimistas respecto a la forma final del juego. Esta primera visualización nos lleva a pensar que la versión definitiva puede ser una auténtica gozada.



⊕ LO MEJOR

- Un motor de gráficos muy logrado.
- Sonido interesante.
- El modo para dos jugadores parece muy divertido.
- La banda sonora es «de película».

⊖ LO PEOR

- El método de control necesitaría un retoque.
- La reaparición de los asaltantes vuelve el combate aburrido.

QUIZÁ...

Si *Croc* y *Tomb Raider* intercambiaran fluidos creativos engendrarían algo parecido a esto. *Small Soldiers* es un producto de marketing que, grata sorpresa, muestra signos de ser un juego estupendo. Un buen candidato para el puesto número uno de este otoño.

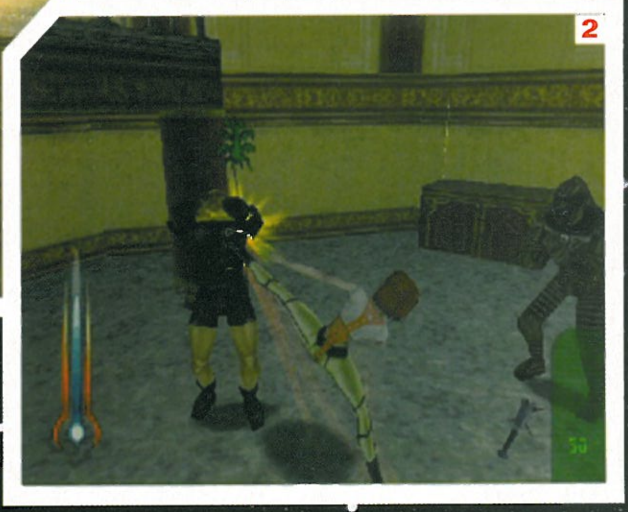
¡MENUDO ELEMENTO!

BRUCE WILLIS CONOCE A UNA CHICA ENVUELTA EN PAPEL HIGIÉNICO, EMPIEZAN A DISPARAR A TODO EL MUNDO Y SALVAN A LA HUMANIDAD. ¿SEGURO QUE *THE FIFTH ELEMENT* NO ERA VIDEOJUEGO ANTES DE SER PELÍCULA?

THE FIFTH ELEMENT

T*omb Raider*. Estas dos palabras son capaces de hacer que los programadores ajenos a la ilustre productora de Lara se revuelvan de inquietud en sus despachos. Saben bien que cualquier cosa que intente combinar plataformas con combate en 3-D se comparará sin remedio con el millonario éxito de Core. De todos modos, pese a ciertas similitudes obvias (en especial, la de la vista exterior al personaje), el «quinto elemento» de Kalisto disfruta de cualidades únicas que la hacen merecedora de consideración. Las licencias cinematográficas no logran un registro óptimo en el mundo de los videojuegos, pero si quieres un título de acción, la épica espacial de Luc Besson no es mal sitio para empezar.

[1] Un poco más de potencia en los disparos y acabarás con esos mercenarios. [2] Leeloo tendrá que apañárselas con sus insólitas artes marciales.



De acuerdo, es cierto que te tocará heredar el pinchadiscos más plomo desde los tiempos de Chimo Bayo, pero tendrás que admitir que a los diseñadores de Kalisto no les falta inspiración, y que han logrado recrear con *The Fifth Element* el estilo ciber-punk de la película.

Con Leeloo y Korben la peli ofrecía dos personajes bien diferenciados, que siguen ahí pese a su sufrido paso por la trituradora de polígonos. Cierto que no son escáneres de Willis y Jovovich, pero ambos están bien animados y, por fortuna, disponen de cantidad de movimientos que les permiten arrastrarse, dar patadas, disparar y hacer piruetas por el escenario.

El combate es una parte del juego bastante más importante de lo que esperábamos. Mientras que en *Tomb Raider* la mayoría de los enemigos eran más bien molestias y no constituían un peligro real, aquí los atacantes están al acecho en cualquier esquina y, sobre todo como Leeloo desarmada, tendrás que estar en plena forma para vencer a tropas de robots y hordas de polis con pocas ganas de ahorrar munición. En cierta manera, cuando te escondes detrás de cajones y evitas el combate, el título se parece al clásico de aventuras en 3-D *Fade To Black*. Te ves envuelto en tantas peleas a tiros que a veces se parece más a un *shoot 'em up* en 3-D que a un título de plataformas.

SI EN *TOMB RAIDER* LA MAYORÍA DE LOS ENEMIGOS ERAN SIMPLES MOLESTIAS, AQUÍ LOS ATACANTES ESTÁN AL ACECHO.

Incluso cuando la acción se vuelve cerebral resulta bastante sencilla, con sólo un par de dilemas espinosos. Llegas a lo que parece ser un final sin salida,







[1] La intro muestra el escenario ciber-punk. [2] Pulsa Triángulo cuando saltes y te quedarás colgado. [3] La destreza física de Leeloo le ayuda a evadirse de todo tipo de problemas.

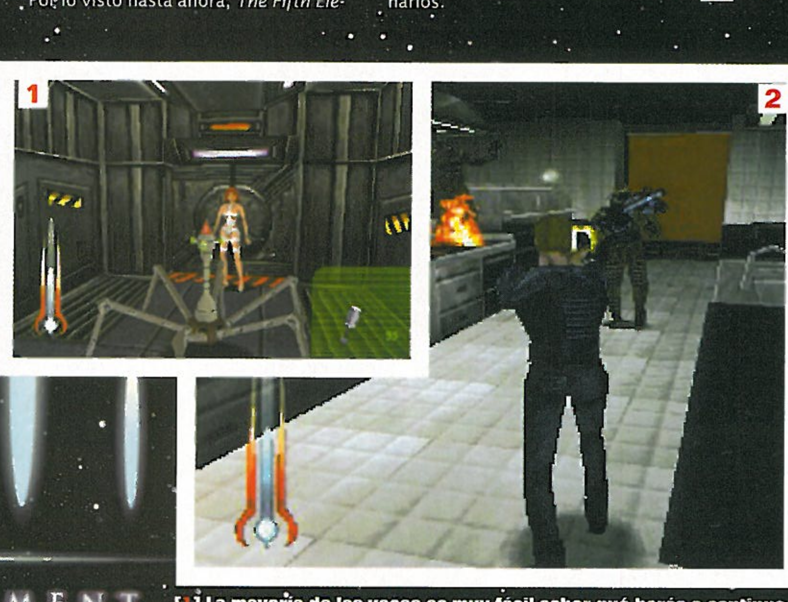
pero puedes ver una especie de conducto encima de una reja. Entonces te pones a correr por toda la sala, dándole al botón de acción hasta que surge un brazo mecánico que destroza la reja y te permite trepar al conducto. Luego puede que te encuentres el camino barrado por rayos láser, pero un rápido gateo con L2 y un golpe en el botón de salto te dejarán sano y salvo en el siguiente pasillo.

Puede que los puzzles sean demasiado simples. Consisten en gran parte en encontrar qué botón hay que pulsar o a qué objetivo hay que disparar. Quizá descubras un extraño pasillo divergente o un área oculta, pero el juego parece dirigirte por una vía lineal, de un puzzle o zona de combate a otro. La verdad es que, en un principio, no nos parece mala idea, porque evita que tengas que lidiar todo el rato con flechas rojas, pero no es buen presagio para la durabilidad de la versión definitiva. En la que tenemos entre manos, el otro inconveniente obvio se encuentra en el apartado de los controles. Cuando juegas como Korben todo va muy bien, pero cuando pasas a ser Leeloo el movimiento y los ángulos de cámara se vuelven un pelín locos, y te ves acorralado en los rincones sin que puedas girar la perspectiva en la dirección apropiada. Estos aspectos puede que desaparezcan en la versión definitiva; si no es así, podrían aguarte parte de la diversión.

Por lo visto hasta ahora, *The Fifth Element* ofrece a la vez más y menos de lo que podría esperarse de un juego en 3-D: más combate y más acción, pero menos libertad para explorar y menos retos. La pregunta clave continúa siendo si el estilo y el ritmo del juego pueden, al igual que la película de Besson, contrarrestar la falta de sustancia. El combate es envidiable, pero el ínfimo estímulo para las neuronas quizá apele a la desgana antes de que termines los 15 niveles. Y en ellos, todo son pasillos predecibles y claustrofóbicos. Esperemos que en el juego final —que llegará a finales de septiembre de la mano de Sony— haya más variedad de escenarios.



El pinchadiscos más pesado del mundo es tu huésped, pero tú al menos eres un puñado de polígonos muy parecido a Willis.



[1] La mayoría de las veces es muy fácil saber qué harás a continuación. [2] En ocasiones, *The Fifth Element* parece más un *shoot 'em up* que un plataformas en 3-D.

THE FIFTH ELEMENT

Earthworm Jim 3D

Los gusanos son muy buenos anzuelos en la pesca y oxigenan los campos de cultivo. Ah, y pueden ser unos héroes estupendos.

Son unos cuantos los personajes de dibujos animados o cómics que han optado por pisar terreno PlayStation con más pena que gloria. Tenemos, a ver... Batman y su inseparable Robin, Lucky Luke y su inseparable jaca, varios de los héroes de la factoría Marvel... Por suerte, Earthworm Jim era un personaje de videojuego mucho antes de atreverse con los dibujos animados ingleses del sábado por la mañana. Era un pequeño invertebrado muy conocido en PC, pese a que su primera incursión en PlayStation, *Earthworm Jim 2*, no fue un episodio muy logrado, que digamos. Aun así, ha decidido regresar. Esta vez la dimensión del juego es totalmente distinta, y las primeras impresiones son positivas.

Podemos pasar por alto los cómos, porqués y diretes. Por ahora, basta con decir que Jim viste un enorme traje futurista y que una vaca le ha golpeado la cabeza, de modo que te ha tocado guiarlo a lo largo y ancho de su cerebro para recomponer las partes que han resultado dañadas. Las payasadas tienen lugar en seis mundos (32 niveles), todos ellos basados en secciones de la psique de Jim. Está todo presente: felicidad, agresión, imaginación, miedo, heroísmo e infancia. Sin embargo, incluso un estado tan inocente como la felicidad se ha trastocado hasta el punto

[1] El nuevo mundo en 3-D de Jim es luminoso, lleno de detalles. [2] La acción del juego cambia en las partidas extra.









[1] Nuestro atlético héroe corre que se las pela en esta entrega. [2, 3] Bocetos de los diseñadores.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Viz**	■ GÉNERO	**Aventura arcade en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Hay que pasar por una salchicha frankfurt gigante. [2] Nuestro esbelto amigo parece un poco perdido. [3] Jim está demasiado gordo para pasar por entre las rejas. Sé gusano para esto. [4] El malvado reside en la cripta.

de respirar hostilidad por todas partes.

Jim dispone de 14 armas, a cual más disparatada, para llevar a cabo la tarea de reparar su propia mollera. Entre ellas hay pistolas que disparan burbujas, ranas y peces, así como una pistola-secador de pelo, otra en forma de dentadura postiza y un arma que dispara un pequeño píxel que explota con gran estruendo. Jim tendrá que hacer frente, por el camino, a unas cuantas contrariedades, como televisores ciclópeos, una banda de abuelitas locas, zombies gogó de discoteca y la muy inspirada Diosa de las Superficies de Cocina. Es evidente que se han utilizado grandes dosis de imaginación en la realización del juego.

En lo referente a gráficos, el juego ha ido todavía más lejos. Jim es blanco, pero se han empleado unos suaves tonos azules para resaltar su definición. Los mundos están poblados de adversarios que hacen gala de una gran inventiva y colorido, y todo en el juego fluye con ligereza. La cámara no se pierde una. La música, muy apropiada, es rarísima y Viz se ha agenciado a Dan Castanella (el actor que pone voz a Homer Simpson en Estados Unidos) para vocalizar más de 300 sonidos.

Hasta ahora todo tiene muy buena pinta. De todos modos, todavía queda trabajo por hacer. Se va a añadir una sombra con la forma de Jim y un indicador de expresión facial, así como otros elementos exclusivos para la versión PlayStation entre los que se incluyen un movimiento extra y algunas secciones de enlace especiales. Parece que con *Earthworm Jim 3D* nuestro estilizado héroe vuelve al buen camino. Algo que sin duda no podría suceder con Peter Pan. Por cierto, ¿para cuándo un juego PSX basado en lo más gamberro de los Simpson?

PARECE QUE CON *EARTHWORM JIM 3D* NUESTRO ESTILIZADO HÉROE VUELVE AL BUEN CAMINO.



[1] Jim saborea los placeres familiares de un parque de atracciones de segunda. [2] Como cualquier otro colega de plataformas PlayStation, Jim puede moverse a hurtadillas. Y tirarse pedos. Por fortuna, no necesita pañales.



LO MEJOR

- El juego está infestado de humor. Un humor de tipo revoltoso, de niño respondón.
- Los sonidos y gráficos tienen un aire juvenil y divertido que se agradece.
- Es un gran título con muchísima variedad.

LO PEOR

- A veces, para conseguir saltos más grandes, Jim se tira pedos. Un detalle la mar de gratuito. Tanto como los de otro personaje que conocemos bien…

QUIZÁ…

Earthworm Jim 3D tiene pinta de convertirse en un título realmente impresionante. Algunos niveles necesitan más atención, lo que al parecer ya se está produciendo. Asimismo, queda mucho por hacer en lo referente a la velocidad del juego, aunque han llegado noticias a *PSM* de que se van a ocupar de ello. Así que ya lo sabes.

■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Pitbull Syndicate	■ GÉNERO	Carreras arcade
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	De uno a dos



Estupendo, ya tenemos aquí la nueva encarnación de la serie *Test Drive*. Anda, toma las riendas de este pura sangre, a ver si eres capaz de domesticarlo.



[1] Sigue habiendo espacio para modelos antiguos. [2] Y su nivel de detalle es increíble. [3] Por los pelos. ¡Nchs!

Admitámoslo, *Test Drive 5* lo tiene difícil. Desplazar a *Ridge Racer* (*PSM* 14, 9/10), actual favorito de la línea Platinum, de su podio resultará complicado. Y conseguir el calificativo de espectacular que se ha merecido *Gran Turismo*, es todavía más difícil. En fin, echémosle un vistazo, a ver qué sorpresas nos trae.

Test Drive 5 (los tres primeros eran sólo para PC) es muy bueno. Tienes razón, *Test Drive 4* (*PSM* 14, 7/10) también era espléndido, pero sus desarrolladores, Pitbull Syndicate (que también participaron en el desarrollo del par de títulos *Destruction Derby*) han logrado incluso mejorarlo. Esta versión cuenta con un nuevo motor, nuevos coches, más pistas, modo para dos jugadores y una nueva selección de gráficos en alta resolución. Ah, y una frecuencia de imágenes de 30 cuadros por segundo, casi nada.

Hay 17 pistas. De nuevo situadas a lo largo y ancho del globo terráqueo, con parada en Honolulu (lejanos volcanes y vegetaciones tropicales), Tokio (mezcla de rascacielos y mercados de pescado crudo) y Moscú («...y, a la izquierda, la Plaza Roja»). Cada circuito tiene además múltiples bifurcaciones, lo que significa que las carreras pueden variar bastante, incluso si corres por la misma pista dos veces seguidas.

Puedes escoger tu vehículo de entre una gama de 28 ejemplares, que incluyen ediciones frescas, como los Aston Martin Vantage y la serie Jaguar XKR de este mismo año. El mayor atractivo de *Test Drive 5* reside en que los coches difieren en su manejo, lo que proporciona al juego un toquecito estratégico. Y, por supuesto, cada coche impone pistas distintas.

Test Drive 5 representa también un buen trabajo gráfico. La actualización es dinámica, las apariciones súbitas son mínimas y cuenta con un nuevo sistema de mapeado que permite incluir en el entorno múltiples reflejos y sombras, con lo que se consigue una mayor sensación de realismo cuando circulas bajo un puente o un puñado de árboles.

Puede que no alcance el nivel de *Gran Turismo*, pero el nuevo título de Pitbull Syndicate es interesante. Merece la pena verlo.



LO MEJOR

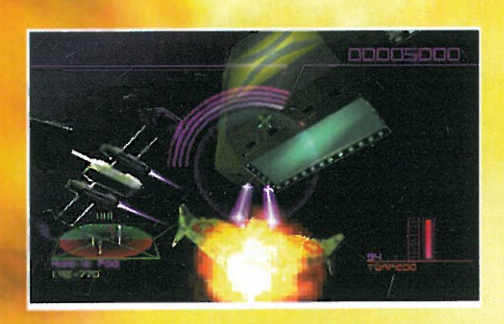
- Pistas bien diseñadas.
- Coches reales con maniobrabilidad distinta.
- Excelente opción de pantalla partida para dos jugadores.
- Apetecible bocado.

LO PEOR

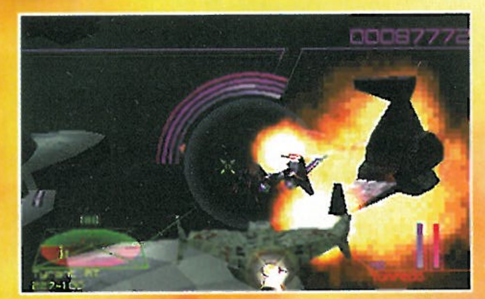
- No parece lo bastante bueno para desafiar a Gran Turismo.
- Es rápido, pero curiosamente no tanto como Test Drive 4.

QUIZÁ...

Por desgracia, parece destinado a no congregar la atención que merece, pese a ser un título notable, con multitud de pistas, coches adecuados y una sorprendente frecuencia de imágenes por segundo. Con el tándem Sony-Namco en cabeza de pelotón, es probable que su paso sea discreto, pero te recomendamos que no le quites ojo. Tú mismo. amenaza directa.









BLAST RADIUS

FRANTIC ARCADE ACTION



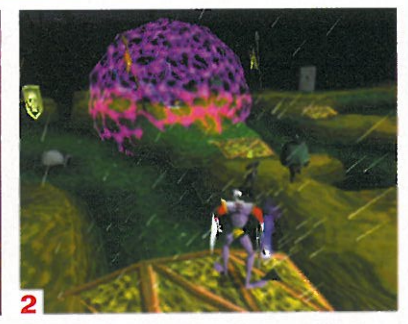
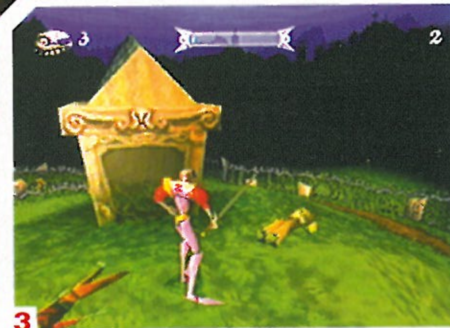
Compatible con cable Link





Compatible con Pad Analógico


MEDIEVIL
EL HÉROE HA MUERTO...
¡Y AHORA ES INVENCIBLE!


[1] ¿Qué apostamos a que este tipo no es uno de los buenos? [2] Efectos de luz, parajes texturados y un esqueleto en calzoncillos. [3] Rajar villanos es parte vital del juego. [4] Si los gráficos fueran comestibles, esto sería un tocinillo de cielo.

Ha pasado mucho tiempo desde noviembre de 1997, fecha que Sony tenía prevista inicialmente para el lanzamiento de MediEvil. Y, bueno, el juego que hemos probado esta vez apenas tiene que ver con las dos versiones que probamos en PSM 8 y PSM 16. El mismo protagonista, las mismas secuencias de vídeo y algunos enemigos. El resto es ¡nuevo!

La mecánica de juego es inédita: al principio puede parecerte lineal, pero cada nivel contiene un sinfín de secretos, ítems y áreas que descubrir. A diferencia de títulos como *Tomb Raider*, en *MediEvil* podrás explorar por el mero hecho de hacerlo.

Superar niveles en *MediEvil* es menos divertido que desentrañar sus misterios. La mayoría de los puzzles están ahí sólo para quien quiera resolverlos, pero Millennium Software —la creadora de este prodigio— premiará tu sagacidad y perseverancia con áreas secretas que contienen ítems valiosos, armas más poderosas y puzzles más desafiantes.

EL CÁLIZ DE LAS ALMAS

En cada nivel hay una copa de oro traslúcida con algo de color violeta que rebosa en su interior. Es el Cáliz de las Almas, y la única forma de hacerse con él es solidificándolo al 100%. ¿Cómo se solidifica un Cáliz de las Almas? ¿Llenándolo tal vez? ¿Y de qué?

Los malos son muertos vivientes poseídos por la voluntad del malo malísimo de la historia, Zarok, un brujo muy poderoso. La única forma de liberarles de la voluntad de Zarok es... aniquilándolos.

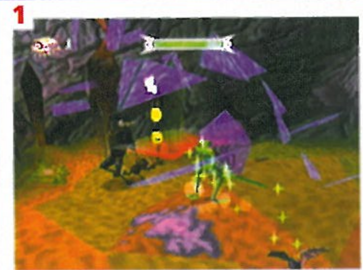
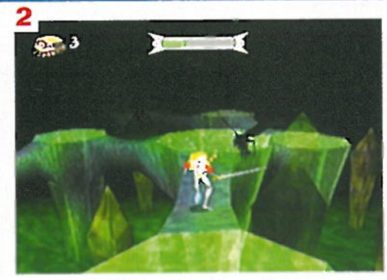
Cada vez que eliminas un zombi, su alma (de un traslúcido color púrpura) vuela hacia las alturas. Y cuando te hayas cargado una cantidad considerable de malos, aparecerá en pantalla el mensaje «El Cáliz de las Almas está lleno». Ya puedes ir a recogerlo. Así de fácil.

Pero, ¿para qué sirve el dichoso Cáliz? Imagínate: echarle un trago a una copa de cinco litros repleta de almas de zombis. ¿No se te hace la boca agua? ¿No? Pues mala suerte, porque te lo tienes que beber enterito para acceder a la Sala de los Héroes.

Se trata de una especie de panteón sagrado, un purgatorio o algo así. En él se encuentran las estatuas de los hombres más valientes caídos en la batalla que ganaron las hordas de Zarok (Sir Daniel Fortesque cayó en la batalla anterior). Una de las estatuas resulta ser un viejo amigo tuyo, que se ríe de cómo caíste el primero bajo la lluvia de flechas de Zarok: «Siempre tuve dudas acerca de si eras un verdadero caballero, Fortesque.» Qué poca vergüenza. Decirte eso a ti.

El caso es que te dará un regalo, su arma de piedra. Y sea cual sea cumplirá tres condiciones que te interesan: será enorme, será devastadora y será imperecedera (la mayoría de las armas convencionales se erosionan, se rompen o se consumen).

SUPERAR NIVELES EN MEDIEVIL ES MENOS DIVERTIDO QUE DESENTRAÑAR SUS MISTERIOS.

[1] Hechizos, magia, espadas y monstruos. Si te gusta la música de Jethro Tull, esto te encantará. [2] Los elementos de plataforma son evidentes, lo que significa que *MediEvil* podría llegar a ser algo más que una Lara sin pellejo...







UNA DE LAS COSAS QUE MÁS DESTACAN EN EL JUEGO ES SU SENTIDO DEL HUMOR. UN HUMOR NEGRO...

¡Y ya está! ¡Siguiente nivel! Otro escenario con malos. Otro súper puzzle para encontrar el acceso a un área secreta. Otro súper-requete-puzzle para averiguar cómo se accede al Cáliz de las Almas que habrá en el interior del área secreta. Otro montón de malos que matar para llenar el Cáliz. Otra vez a la Sala de los Héroes. Otra arma alucinante. Otro nivel...

TODOS LOS DETALLES DEL MUNDO

Una de las cosas que más destacan de *MediEvil* es su sentido del humor. Un humor negro. Cuando Sir Daniel Fortesque despierta al mundo de los vivos, está desarmado. Pero, ¿te imaginas lo que hace si pulsas el botón de disparo? ¡Se arranca un brazo y lo lanza como si fuese un boomerang!

El menú es un breve paseo por un cementerio, similar al menú de *Gex: Enter the Gecko*. Es de noche, hay tormenta y está lloviendo. Y empieza la historia...

La intro del juego es para partirse de risa: todo el ejército de los buenos arremetiendo contra el de los malos, una lluvia de flechas y un solo bueno que cae fulminado. Fortesque. Un personaje cómico, simpático y bien presentado. Con toda la ternura del protagonista de *Pesadilla Antes de Navidad*, la película de Tim Burton, pero sin renunciar a la calidad poligonal con la que Sony acostumbra a embadurnar sus estrellas.

La banda sonora es posiblemente la mejor que hemos oído en un videojuego. Siniestra y cómica a la vez, épica y muy instrumental. Hace un sublime uso del estéreo de la consola, y su capacidad «envolvente» aplasta cualquier posible comparación.

Los efectos de luz y las transparencias son sencillamente *brillantes*. Cuando Fortesque pasa junto a una hoguera, la luz del fuego ilumina proporcionalmente su cuerpo, tiñéndole de naranja. Las «almas» de los enemigos se transparentan en el aire, y los rayos de las tormentas funden en blanco toda la pantalla durante un instante con absoluto realismo.

Y la cámara... El juego cuenta con una opción de cámara que te permite «mirar» donde quieras (como en *Tomb Raider*), así que curiosea cuanto desees. El escenario es todo tuyo.

MediEvil no está pensado ni mucho menos para los aficionados a matar zombis en *Resident Evil*, sino más bien para quienes esbozaron una sonrisa cuando vieron montar a Crash por primera vez en su «cochino jabalín», para quienes admiraron la originalidad de *Gex* y, ante todo, para quienes buscan pasar un rato estupendo.

Toda la genialidad del viejo *Ghouls 'N' Ghosts* de Konami, escenarios sólo comparables en nivel de detalle a los de *Crash*, una compatibilidad religiosa con el Dual Shock de Sony, una mecánica de juego adecuada para todos los públicos y un conjunto tan innovador como explosivo. El control del personaje todavía necesita algunos retoques de poca monta, pero estamos ante uno de los hitos de 1998.

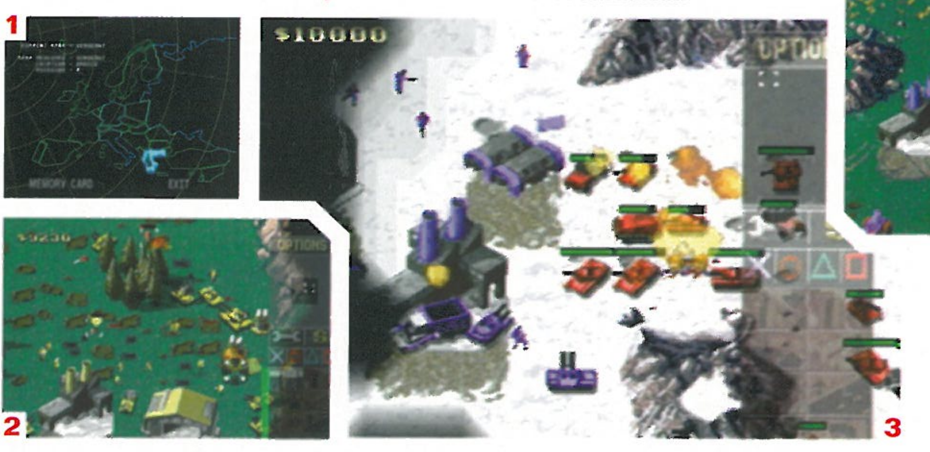
[1] Espejito, espejito... [2] Nuestra dentuda estrella visita a los colegas en el cementerio. [3] ¿Profanación de tumbas? Mmm... [4-7] *MediEvil* está lleno de cosas raras, como corresponde a un juego con el protagonista más feo de PlayStation.



El auténtico volante analógico / digital con pedales
PlayStation
Y MUCHOS MÁS
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
FORMULA 1 97
V-RALLY
International Rally Championship
RIDGE RACER REVOLUTION
NEED FOR SPEED III
DESTRUCTION DERBY 2
NEWMAN HAAS RACING
P.V.P. RECOMENDADO
13.990 PTAS.
MAD CATZ
PlayStation
Optional Controller
SLEH-0005
También disponible para Nintendo 64 con Rumble Pack, PC y Saturn
Los logotipos y las marcas Playstation están registrados por sus respectivos propietarios
Distribuidor exclusivo en España:
MAD CATZ
SHINE STAR S.A.
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08 E-mail: shinemadcatz@hotmail.com
Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS



Quítale el polvo a tu casco bélico, por fin está aquí el último *Command & Conquer*. Prepárate para quedar atrapado en *Retaliation*.

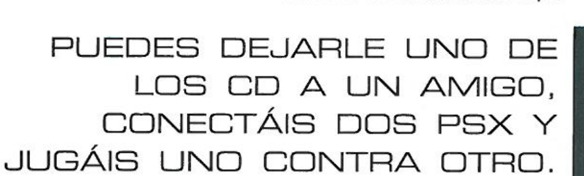


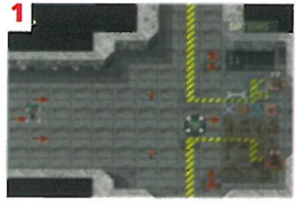
[1] Se han incluido una serie de escenarios europeos. [2] Como puedes ver, *Retaliation* es básicamente *Red Alert* de nuevo. [3, 4] Pero todas las misiones son nuevas.

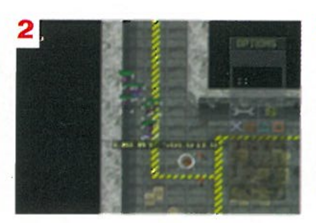
Command & Conquer es uno de esos juegos que revolucionan el mundo de los juegos de ordenador. Uno de los juegos que, durante un tiempo, hizo que el PC pareciera algo estupendo y de tecnología punta. Luego llegó PlayStation y de repente todos los juegos que hicieron que el PC pareciera tan atractivo empezaron a tener un aire algo desangelado.

Ya vimos *Command & Conquer* para PlayStation (*PSM* 10, 9/10), claro. No fue enormemente espectacular, pero su exquisita jugabilidad, como el hecho de poderlo jugar sin tenerse que dejar ambos riñones en un ordenador a su altura, le proporcionaron muchos fans en la gris. Más tarde llegó *Command & Conquer: Red Alert* (*PSM* 12, 9/10) que era exactamente más de lo mismo; nada que alegrase la vista, pero muy divertido a la hora de jugar. Desde entonces, los propietarios de PC han visto dos discos de ampliación para *Red Alert*, que van a salir a la venta para PlayStation bajo el nombre de *Command & Conquer: Retaliation*.

Las misiones añadidas para PC estaban desmembradas: se trataba simplemente de insertar el disco en el ordenador y seleccionar con qué misión querías jugar. La versión para PlayStation, en cambio, las agrupa todas. Ahora disponemos de nuevas y emocionantes secuencias de vídeo que unen los distintos escenarios y se han agrupado según la dureza y la localización geográfica para añadir algo de estructura a algo que no era más









[1, 2] Algunas de las misiones nuevas conllevan el asalto de edificios, lo que no resulta muy convincente. [3] Los famosos informes post-misión todavía aparecen en pantalla.

■ EDITOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Westwood**	■ GÉNERO	**Estrategia**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno a dos**

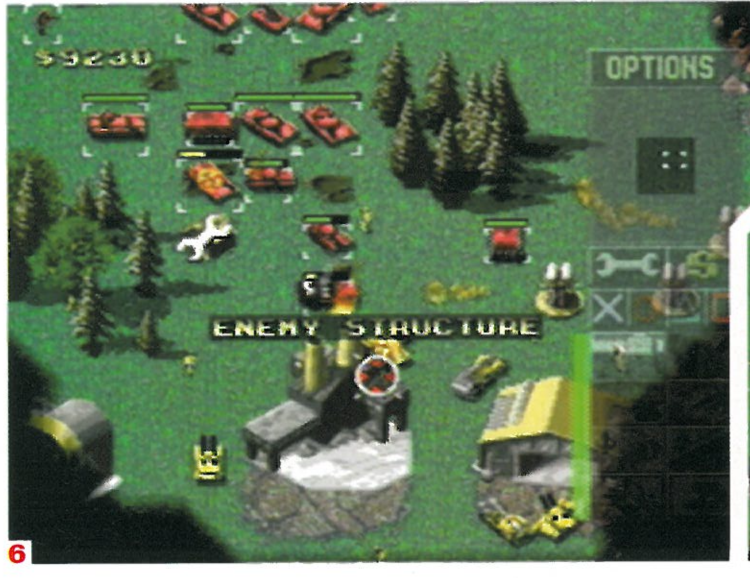
[1] Disculpe, jefe. ¿Es usted Adolf Hitler, el famoso psicópata megalómano? [2] No, soy Charlie Chaplin, el del bastón y el bombín. [3] Tendremos que esperar a la conversión de *Tiberian Sun* para ver las próximas mejoras de *C&C*. [4, 6] Al menos esta vez puedes grabar tu juego cuando quieras.













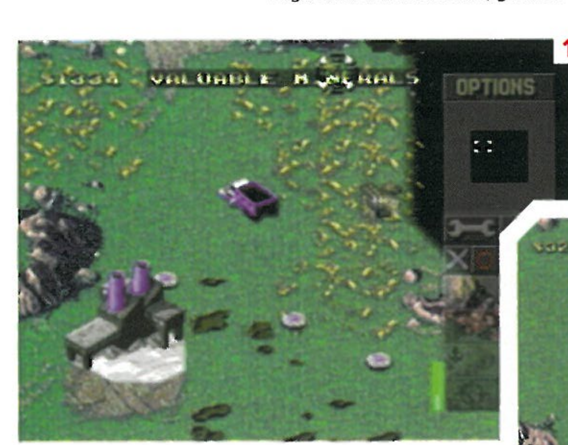
que una mísera recopilación de misiones. Si tienes éxito en algunas misiones, te concederán un rango militar que decidirá a qué otras misiones puedes acceder. Y a cuáles no.

Command & Conquer: Retaliation contiene un total de 34 misiones (y cuatro más ocultas, que, según nos han informado, guardan como sorpresa unas hormigas gigantes). Esto proporciona una magnífica colección de unidades nuevas que dirigir, envueltas en el soberbio sonido de Chronotank, que pulula por el campo de batalla, y el tanque MAD, bajo cuyo nombre se oculta la Destrucción Mutua Asegurada y que se dedica a pasearse por el campo de batalla y a destruir todo lo que encuentra en su radio de acción.

De todas formas, lo realmente excitante de *Command & Conquer: Retaliation* es que viene en dos CD: uno para las tropas aliadas y otro para los soviéticos. Le puedes dejar uno de los CD a un amigo, conectáis dos PlayStation juntas y jugáis uno contra el otro, que de hecho es el mejor modo de jugar a *Command & Conquer*. Con esta opción disponéis de más de 100 mapas multijugador para elegir. Lo suficiente como para teneros felices y contentos durante bastante tiempo.

Aquellos que hayan comprado las versiones anteriores de *Command & Conquer* para PlayStation también quedarán satisfechos al saber que al final Westwood ha logrado mejorar mucho la tarjeta de memoria y que ahora se puede grabar el juego a media misión. Perfecto.

Por último, hay planes para vender las 5.000 primeras unidades del juego con un ratón «gratuito» para PlayStation, lo que significa que cada jugador de *Retaliation* podrá experimentar el placer de *C&C* como Dios manda. Y un apunte más antes de dejarte: ¿cómo es que, en vez de este título, los que tienen un PC disponen de un nuevo *Command & Conquer, Tiberian Sun*, con terreno y colinas en 3-D? ¿Por qué no lo tenemos nosotros primero y dejamos que los soporíferos amantes del PC se esperen hasta que nos cansemos del juego?



[1] El modo de enlace de *Red Alert* se mantiene, lo que permite que dos jugadores se vean las caras en el mismo mapa. [2] ¡Y habrá ratón gratis!



PSM **OPINA**

LO MEJOR

- Jugabilidad en aumento constante.
- 34 misiones nuevas, nueve unidades nuevas.
- Opción multijugador de enfrentamientos cara a cara con 100 mapas.

LO PEOR

- Como si te dieran el chandal usado de tu hermano mayor.
- No es precisamente una nueva idea.

QUIZÁ...

Puede que a estas alturas te aburras con *Command & Conquer*, pero si no lo estás, aquí tienes más misiones. Lo mejor es la opción cara a cara para dos jugadores, que es más divertido que estudiar la cinemática de los renacuajos en una pecera de bola, por ejemplo.

EDITOR	Virgin	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Crimson	GÉNERO	Simulador de fútbol
DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	Uno a cuatro



¿Podría Francia ganar a un equipo español con nombres como Kubala y Suárez? Virgin nos da la oportunidad de descubrirlo con *Viva Soccer*...

El género de simuladores de fútbol empieza a parecerse a una partida de póker de alto nivel. La categoría de las apuestas ha aumentado con la introducción de jugadores reales, el uso de ángulos de cámara televisivos y las voces de comentadores profesionales. Ahora es Virgin la que muestra sus cartas con *Viva Soccer*, un juego que esconde un as enciclopédico bajo la manga.

Viva Soccer es una exaltación del deporte rey, con el énfasis puesto de forma vehemente en la facilidad de uso. Estéticamente se parece a cualquier otro juego del género, con jugadores poligonales alineados en estadios vistos desde diversos ángulos de cámara. En línea con la tendencia actual, Virgin ha reducido el número de controles al mínimo para hacerlos más manejables. Los botones centrales del pad efectúan los pases, voleas y chutes habituales, mientras que los botones laterales se utilizan para realizar incursiones en diagonal dignas de Figo o para marcarse carreras que sean la envidia de Roberto Carlos.

Mientras que esta jugabilidad está pensada para proporcionar una experiencia más inmediata, *Viva Soccer* aspira a hacer sombra a *Copa del Mundo Francia '98*, *ISS Pro* y otros por el estilo gracias a una extensa colección de jugadores. Se han incluido todos los equipos internacionales desde 1962 hasta la actualidad, y el juego es tan detallista que llega incluso a plasmar el vestuario y las tácticas originales de cada uno de ellos. Además, puedes escoger entre 300 estadios diferentes, lo que te permite recrear los partidos más importantes de la historia del fútbol.

Así como *Copa del Mundo Francia '98*, el juego de EA, es en la actualidad el preferido de los aficionados a PlayStation, es evidente que *Viva Soccer* está pensado más bien para los fans del fútbol. La posibilidad de escoger cualquier equipo y recrear partidos históricos gustará a los amantes de la historia, mientras que su acción «chuta y corre» enganchará de inmediato a los locos del arcade, que se sentirán como en casa. Lo que decidirá la posición de *Viva* en la liga del género será la adictividad que despierte su jugabilidad, que es simple de manera deliberada. EA, por ejemplo, se adelantó a *Viva* al introducir en *Copa del Mundo Francia '98* un modo «Clásico». Tal como están las cosas, puede que a Virgin le resulte más duro de lo que pensaba romper el liderazgo de la liga PlayStation.

1

2


[1, 2] ¿Inglaterra contra España? Más información cuando *Viva* salga al mercado.

1

2

3


[1 - 3] Imágenes, todavía muy prematuras, de *Viva Soccer* en acción. Puedes contar con que la talla del título estará a la altura de su elevado nivel de juego.



LO MEJOR

- Una colección de jugadores muy completa.
- Muy fácil de entender.

LO PEOR

- Tiene un aire algo tosco.
- Unos controles simplificados equivalen a menudo a una durabilidad limitada.

QUIZÁ...

A *Viva Soccer* le falta la pompa y presentación de *Copa del Mundo Francia '98*, y sus gráficos, un tanto rígidos, no le hacen ningún favor. Como aspecto positivo, todo indica que el sistema de controles se amplía a medida que el jugador gana en destreza. Este factor será clave para el éxito del juego porque, de no existir, la simplicidad se convertiría en amenaza directa.



¡¡BUSCA EL CAMINO HACIA LA AVENTURA!!!

EDITOR	Electronic Arts	ORIGEN	Francia
FABRICANTE	Delphine	GÉNERO	Carreras arcade
DISPONIBLE	Septiembre	JUGADORES	De uno a tres



El mejor juego de carreras de motos de la historia vuelve para la revancha. Ha llegado la hora de demostrar cuánto valen sus bujías.

Continuaciones. Ardua tarea en el mejor de los casos, que puede resultar más complicada aún si el predecesor es un título del calibre de *Moto Racer*. Éste, considerado el mejor juego de simulación de motos, lo tenía prácticamente todo: ingenios de alta potencia para arrasar las autopistas, excelsas maquinarias todo terreno, un brillante batiburrillo de niveles y velocidad propia de un reactor. Lo único que se le podía echar en cara era quizá un aspecto algo deslucido.

Un trabajo difícil de superar, pues, pero Delphine parece haberlo conseguido. En pocas palabras: más motocicletas, más velocidad y un nuevo editor de carreras en 3-D.

En esta versión encontrarás un total de 40 circuitos, si bien en su mayoría son variaciones de cinco circuitos originales. Es decir, hay cinco circuitos con ocho temas cada uno. Por fortuna, los motivos son muy variados, y los terrenos se van complicando a medida que avanzas en el juego, de modo que no resulte demasiado fácil cumplir el objetivo. Es probable que el primer *Moto Racer* fuese demasiado fácil. Éste no lo es.

Los circuitos se sitúan en cinco escenarios diferentes. Podrás, por ejemplo, adentrarte en la selva amazónica, recorrer las dunas del desierto del Sahara y respirar el aire marinero de la Bretaña. Con la inclusión de variaciones atmosféricas —como niebla, nieve y hasta un tornado—, Delphine se ha asegurado de que cada carrera, aun sobre el mismo terreno, resulte única. También existe opción diurna y nocturna, y es posible que, para colmo, tengas que enfrentarte al aplastante sol africano.

Las motos son en esencia las mismas, aunque con ciertos cambios. Ahora podrás elegir entre un mayor número de máquinas, tanto en la modalidad de carreras como en la de motocross. Se han perfeccionado los gráficos con texturas nuevas e iluminación en tiempo real. Los programadores, con *Gran Turismo* en mente, han incluido un modo de repetición con multitud de ángulos de cámara desde los márgenes de las pistas.

El editor de pistas en 3-D puede ser un magnífico remate. Permite modificar los circuitos existentes o crear otros nuevos seleccionando escenarios de entre un arsenal de opciones.

Motor Racer 2 está en condiciones de constituir una fantástica secuela. Un juego de carreras empapado de velocidad que cuida hasta el último detalle.





[1] La misma combinación de engendros mecánicos a todo trapo y prodigios sobre barro. [2] Proezas garantizadas en ambas modalidades.



[1] Más veloz que una bala. [2] Y un buen surtido de perspectivas para contemplar tus habilidades.



OPINA

LO MEJOR

- Más Moto Racer, uno de los líderes de los juegos de carreras.
- Genial con mando analógico.
- Un nuevo modo de pantalla partida para tres jugadores.

LO PEOR

- Las motos de carretera siguen siendo más divertidas que las todo terreno.
- Las pistas son variaciones, más que 40 trabajos inéditos.

QUIZÁ...

Moto Racer nos gusta, y esta versión, con sus circuitos recién estrenados, nuevos gráficos y editor de pistas, parece más que buena. El modo de pantalla partida en vertical para tres jugadores (mediante MultiTap) también es material de primera. En conjunto, un digno heredero.

Thrill Kill

¿Amputaciones en *Bushido Blade*? ¿Monstruos en *Nightmare Creatures*? ¿Zombis en *Resident Evil*? Eso eran Osos Amorosos. Si tienes más de 18 años, sigue leyendo...

El terror ha sido siempre uno de los géneros más demandados por los usuarios de PlayStation. La serie *RE* no está nada mal para acallar nuestros reclamos, pero ya le venía haciendo falta algo de competencia, ¿no?

Pues vendrá de manos de la propia Virgin, pero lo que no esperábamos es que llegara en forma de *beat 'em up*. Un *beat 'em up* violento por antonomasia. Sangriento por definición. Un cóctel molotov de psicosis, paranoia, esquizofrenia, psicopatía, neurosis y amor por lo escatológico. De náusea.

A diferencia de los títulos de la serie *Mortal Kombat*, en los que la lucha era el medio para llegar al final de cada combate, el *fatality* (escena muy violenta), en *Thrill Kill* las cosas funcionan al revés: las escenas sangrientas son el medio, y el final que sigue es, simplemente, la victoria. De acuerdo, esa victoria también tiene forma de *fatality*: puedes agarrar a uno de tus enemigos y arrancarle la cabeza de una patada, o las piernas..., pero eso es lo de menos. El caso es que al final, como en *Los Inmortales*, sólo puede quedar uno.

Sí, sólo uno de cuatro, para ser exactos. Y es que *Thrill Kill* es el primer *beat 'em up* de PlayStation compatible con el MultiTap de Sony. Pueden jugar una, dos, tres o cuatro personas. A la vez. Todos contra todos. Alucinante.

Si decides jugar solo también puedes elegir como contrincantes a uno, dos o tres malos, que serán dirigidos por la CPU. Te quedarás petrificado: ¿te imaginas a un Yeti inmovilizándote por la espalda mientras un médico loco te saca las tripas con un bisturí? No has visto jamás algo así de repugnante. Puedes jurarlo.

La variedad de personajes es espectacular: 11 tipejos radicalmente distintos, y cada uno con cuatro aspectos diferentes. Les puedes cambiar de ropa en el menú de selección de... llamémoslo «luchadores». Genial. Para que te hagas una idea, te enumeramos algunos.

Oddvall es un loco, un trastornado estilo *El Exorcista III*. Está encerrado en una habitación blanca de paredes acolchadas y tiene las manos atadas a la espalda. Sólo puede pegar con las piernas y la cabeza. Jugar con él es muy frustrante, uno se siente tan... atado...

¿Te acuerdas de Aníbal el Caníbal? Pues ya sabes cómo es Cleetus. Su entretenimiento preferido no es mutilar a los demás, sino comerse las partes que mutila. Le encantan los muslos, y

[1] Cuando has matado a tus tres contrincantes, cae del cielo un rayo mágico como... ¡como el de *Los Inmortales*!
[2] Mammoth levanta al Dr. Faustus por los pies y lo usa como «arma blanca»...



[3] The Imp contra The Imp, pero con dos vestiditos distintos. ¿Alguna vez habías visto al Diablo con zancos? [4] Los zancos de Imp le hacen parecer un pincho moruno al lado de ¡Mammoth! ¡¡Aaarrrggghhh!!

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Paradox	■ GÉNERO	Lucha
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	De uno a cuatro



[1] Observa: Belladonna sacándole las tripas... ¡a Belladonna! Qué familia tan rara... [2] Esta chica tiene un serio problema con la ropa: toda le queda pequeña... [3] ¿Adelgazar? No. ¡La celulitis es un buen arma, sácale partido!

los usa como si fuesen bates de béisbol (poniéndolo todo perdido, por cierto).

The Imp es un enano. Tiene unos zancos cosidos a las piernas, por lo que resulta todo un espectáculo ver cómo Cleetus se los arranca.

Tormentor es el típico ejecutor, con cadena incluida. Le encanta usarla para estrangular a sus víctimas y, mientras todavía patalean, arrancarles la cabeza de cuajo. Lleva una capucha para que nadie le reconozca.

El Dr. Faustus es el médico del que te hemos hablado antes. Experto en cirugía antiestética. Suele tirarte al suelo y, mientras te recuperas, te improvisa una operación de páncreas. Y todo eso sin parar de reír. Belladonna es una ama de llaves con una varita electromágica. Cuando se enfada, te la mete por la boca y te electrocuta por dentro hasta que todo tu cuerpo salta hecho pedazos. Está obsesionada con el sexo. Deberías ver algunos de sus modelitos. Violet, la contorsionista. Hay quien la llama «chica-chicle». ¿Su hobby preferido? Sentarse sobre tus piernas y darte puñetazos en los genitales hasta quedarse sin aliento.

Al principio el manejo de los personajes se te antojará algo complicado, pero en realidad el sistema de control es el mismo que el de *Tekken*. O casi. No hay salto, al menos en la versión que hemos probado, pero ¿quién quiere saltar teniendo un bisturí? Puedes correr pulsando dos veces «adelante» o «atrás», como en la mayoría de los juegos de lucha, si bien tampoco tiene mucho sentido: todos los escenarios son cerrados. Cerrados y pequeños. No hay escapatoria.

Te costará acostumbrarte al sistema de control, no porque sea difícil, sino porque estarás absorto con lo que ves en pantalla. Un tipo amenaza a tu personaje con atizarle con la pierna que le acaba de arrancar a una chica que ahora se desangra en el suelo. ¿Cómo vas a concentrarte? Y encima en un escenario cerrado...

Mantén la cabeza fría. Lo primero es no dejarse impresionar por las manchas de sangre que las heridas (tanto tuyas como de tus enemigos) van dejando por todo el escenario. Respira hondo.

Ahora vamos con las tácticas: si un malo está sujetando a otro mientras un tercero atiza al sujetado, manténte al margen de la situación. Déjales hacer. Aunque quien está recibiendo sea la chica que tanto te gusta. Controla tus pasiones.

¿Se han cargado a la muchacha? Bueno. Ahora lo que intentarán los dos que quedan será hacer lo mismo contigo. Puedes evitarlo aprendiendo a sujetar. Si sujetas a cualquiera de ellos el otro no tendrá escrúpulos, y atizará a quien antes ha sido su compinche. Hasta matarlo.

UN CÓCTEL MOLOTOV DE PSICOSIS, PARANOIA, ESQUIZOFRENIA, PSICOPATÍA, NEUROSIS... DE NÁUSEA.

Y ya sólo queda un malo. Ahora sí, todo depende de tu habilidad a los mandos... o el aguante de tu estómago. Los *fatalities* son magistrales. En especial los de cabezas arrancadas: un gancho con todas tus fuerzas y la cámara seguirá la trayectoria de la cabeza decapitada mientras vierte litros y litros de sangre. Claro que, a cada uno le gusta matar a su manera. El Dr. Faustus, por ejemplo, antes de darte la patada maestra para decapitarte, te pisotea el cráneo hasta que estalla contra el suelo. Muy sutil.

Por desgracia, la versión de *Thrill Kill* que hemos probado está inacabada. Sólo hay un modo de juego disponible, pero los personajes y escenarios no pueden ser mucho mejores en el CD final. Y vaya escenarios. A cual más lúgubre y claustrofóbico: la habitación de manicomio con paredes acolchadas del loco, el crematorio, la sala de autopsias, la morgue... Lo mejor es que te puedes desplazar por ellos de forma completamente tridimensional, algo poco frecuente en los juegos de lucha. Y la cámara, aun sin ser estática, enfoca la acción desde el mejor ángulo.

¿Qué podemos decir? Nos ha encantado. Lo único que ahora podemos hacer es vomitar, ansiosos, hasta que la versión definitiva llegue a nuestras manos.



[1] Pobre Oddwall, ya jamás podrá sentar cabeza... [2] Una escena enternecedora, ¿verdad?



PSM OPINA

LO MEJOR

- La sangre, la violencia y la sangre.
- La caracterización de los personajes.
- Los escenarios.
- La originalidad.
- La opción multijugador para cuatro personas.
- Todo.

LO PEOR

- El control del personaje resulta un poco angustioso, quizás por la falta de un botón de salto.

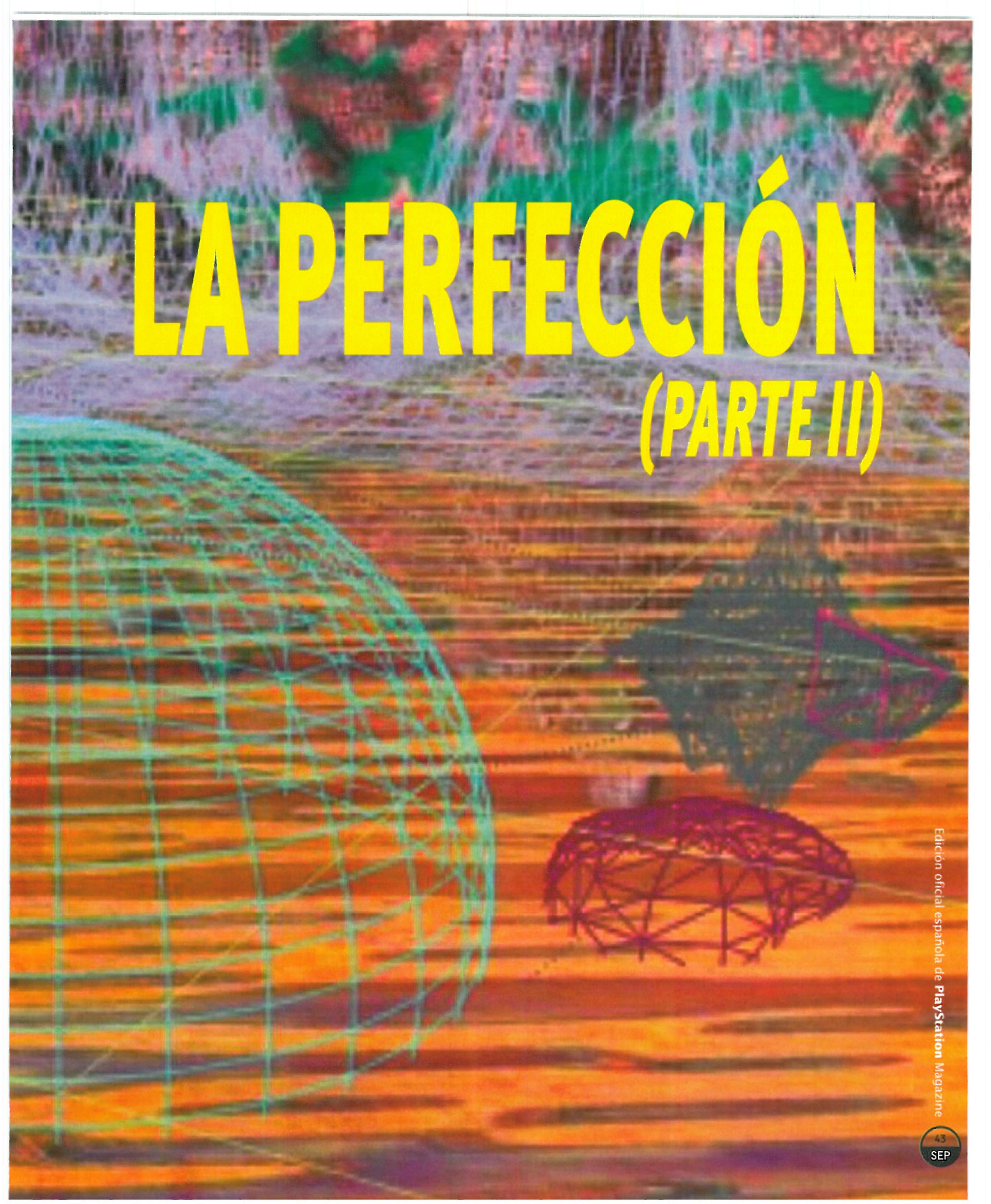
QUIZÁ...

Puede que resulte demasiado violento para los usuarios imberbes y las usuarias impúberes de PlayStation. Pero todos nos acostumbraremos... ¡Tiembla, Resident Evil! Sólo Virgin podía superar a Virgin.



EN BUSCA DE

En la primera parte de este reportaje vimos los aspectos más importantes del maravilloso mundo de los gráficos, ¿te acuerdas? Pues agárrate con fuerza adonde estés sentado y abre bien los ojos porque ¡ahora viene lo mejor...!



LA PERFECCIÓN (PARTE II)

Como viste en estas páginas hace más o menos un mes, la paleta de un artista gráfico está llena de cosas. Sin embargo, hay un ingrediente más importante que las texturas o los polígonos que todavía no hemos mencionado: la imaginación.

La improvisación, el arte de buscar cosas nuevas, es el mejor pincel a la hora de diseñar gráficos. Siempre pensamos que está todo inventado y, al poco tiempo, aparece una técnica nueva (por lo general, bastante «simple» o «fácil de hacer») que revoluciona el mundo de los videojuegos. Vamos a citar algunas de las cosas que «se salen» de lo que son los polígonos, las texturas, la luz, la animación, y todo lo demás. Cosas como... Bueno, como éstas:

1. SECUENCIAS DE VÍDEO

Desde que PlayStation vio la luz, las secuencias de vídeo se han puesto muy de moda. Se trata de «cortometrajes» que sirven como introducción al juego. Hay diversas técnicas: pequeñas secuencias de vídeo de imágenes reales, a veces con partes generadas por ordenador; minipelículas generadas por ordenador al 100%; secuencias de interpolación que la propia consola es capaz de ejecutar...

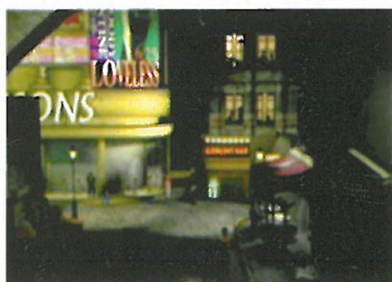
Todos conocemos las denominadas *intros*, ya sean enteramente generadas por ordenador o sólo en parte. De las primeras, posiblemente las más alucinantes son las de *Wipeout 2097*, la serie *Tekken, Soul Blade, Resident Evil 2* y *Final Fantasy VII.* Y en cuanto a las segundas —con partes de imágenes reales—, son muy poco frecuentes. Valgan como ejemplos de éstas las secuencias introductorias de *Porsche Challenge* y *Need For Speed III.*

Sin embargo, las más utilizadas son, curiosamente, las que nos suelen pasar desapercibidas: las secuencias por interpolación.

Ya explicamos el mes pasado en qué consistían estas secuencias: son trazados de movimiento que la consola ejecuta a partir de unos pocos datos de tiempo y espacio. Estos datos ocupan muy poco en el CD, ya que la CPU trabaja con polígonos, texturas, ítems y personajes que ya conoce (los mismos que utiliza durante el juego). Un ejemplo claro de estas minipelículas son las secuencias entre niveles de *Tomb Raider 2* (también había algunas entre los últimos niveles de la primera parte).

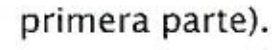
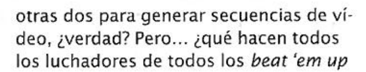
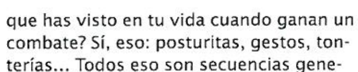










A primera vista, puede parecer que esta técnica se utiliza menos que las otras dos para generar secuencias de vídeo, ¿verdad? Pero... ¿qué hacen todos los luchadores de todos los *beat 'em up* que has visto en tu vida cuando ganan un combate? Sí, eso: posturitas, gestos, tonterías... Todos eso son secuencias gene-

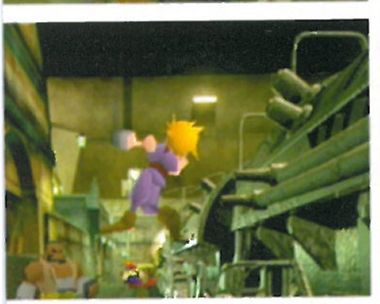




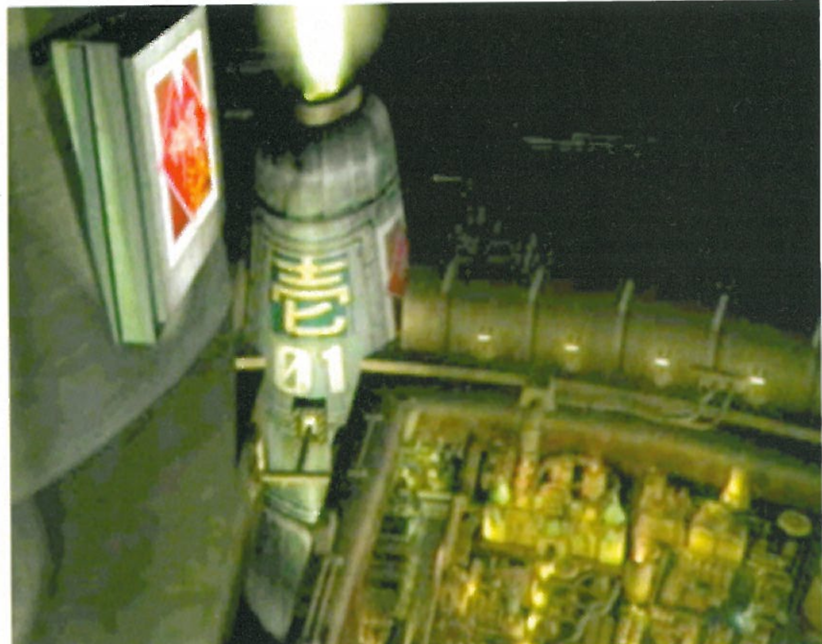


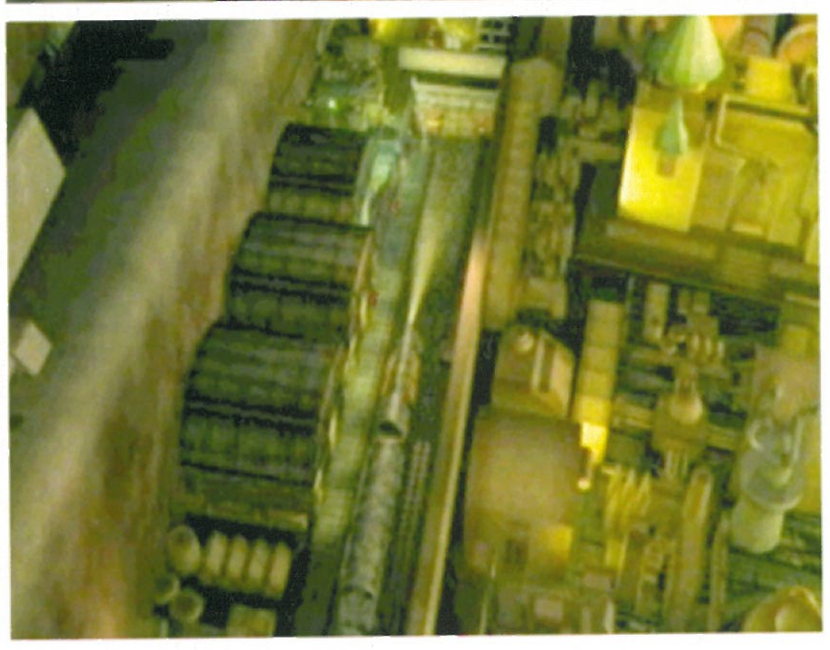
















radas por la consola. ¿Y qué crees que son los *replays* de una jugada, un golpe o una carrera? Datos de tiempo y espacio que la CPU recoge durante la partida y luego reproduce por interpolación. Si te fijas bien en todos tus juegos, descubrirás que en la mayoría de ellos hay más secuencias por interpolación que generadas por ordenador.

La mayor ventaja de este sistema es que se puede representar mediante una cantidad ridícula de datos. Gracias a esto, ya hay juegos como *Gran Turismo* o *Zero Divide 2* que te permiten guardar los *replays* en una tarjeta de memoria (sin ocupar más de un bloque). Quizás pronto, en lugar de secuencias generadas por la consola entre los niveles, veamos verdaderos largometrajes en nuestras PlayStation. Cosas como *Lara Croft y el Templo Maldito, Crash Bandicoot: The Movie, Tekken: Nacidos Para Ganar* o algo así... Podría hacerse, desde luego.

2. LA MAGIA DEL RENDER

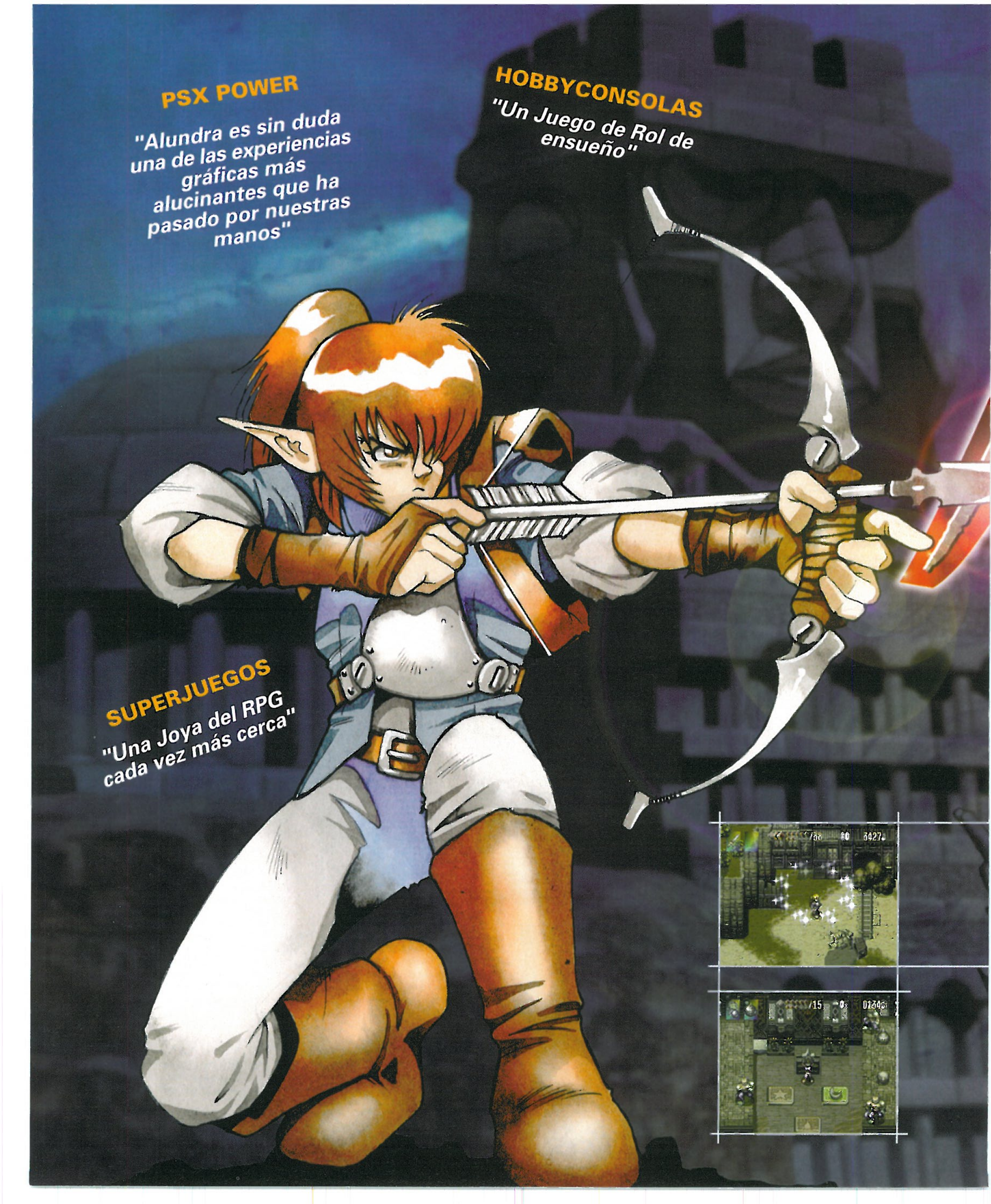
Primero, las cosas claras...

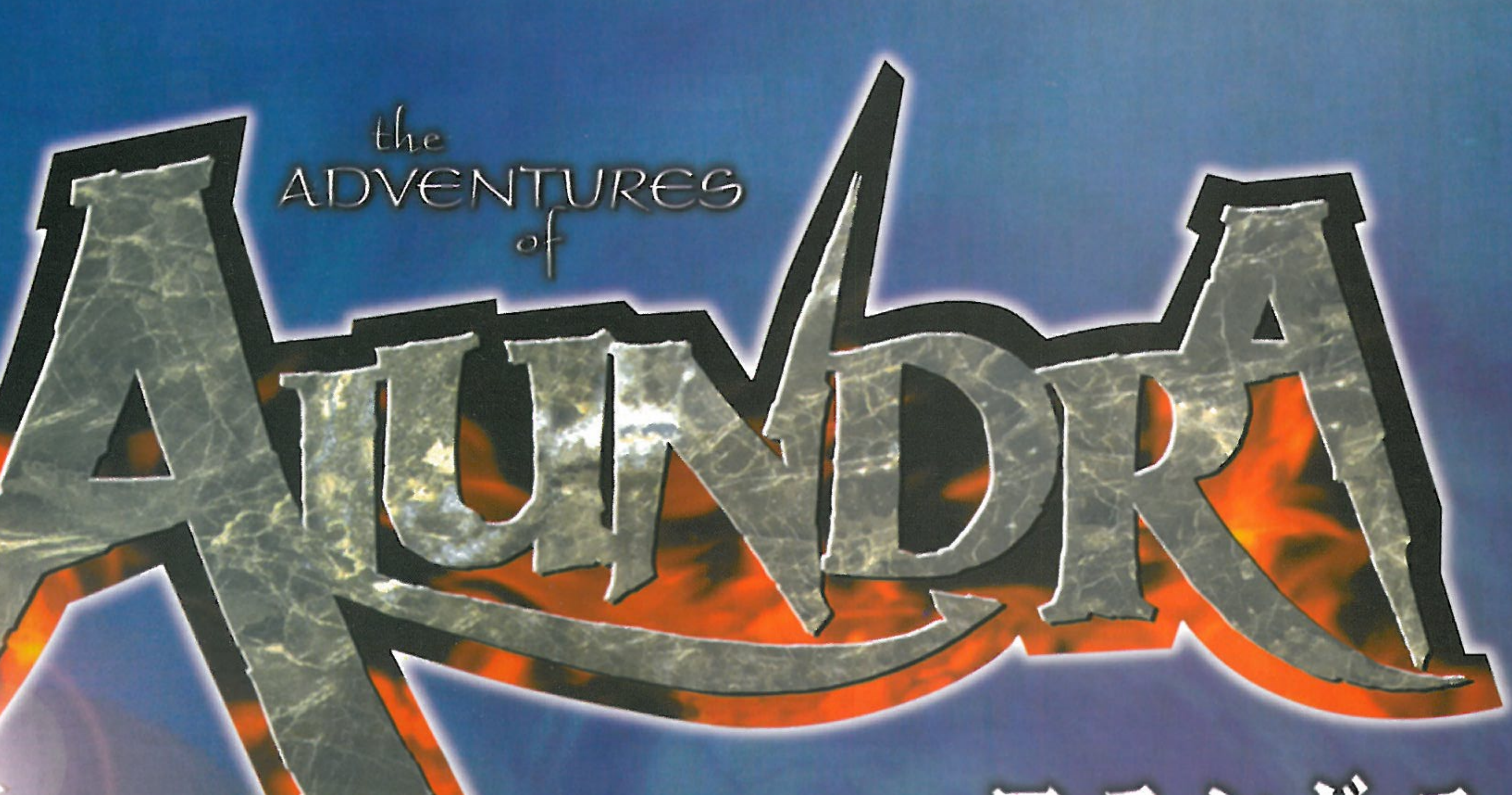
El pasado mes ya explicamos qué se entiende por «renderizar» cuando hablamos del T-1000 de *Terminator 2*, ¿te acuerdas? Se trata de «generar un mapa de polígonos y aplicarle texturas».

Para entendernos, podría decirse que en el CD se graban dos grupos de gráficos: los «dibujos» (polígonos) y los «colores» (texturas). La consola descarga del CD los «dibujos» y los «colores» que necesita para representar un nivel del juego y los guarda en la memoria RAM. Esta memoria es una especie de «reserva temporal» en la que la CPU tiene disponibles todos los datos comprimidos que ha descargado del CD (y los efectos de sonido, aunque no la música). Después, durante la partida, la consola toma parte de los «dibujos» y «colores» que tiene guardados en la memoria RAM, los descomprime y los renderiza. O lo que es lo mismo: toma algunos mapas de polígonos de los que había guardado en la memoria RAM y los «colorea» con las texturas que también había guardado.

Cuando en un juego de carreras vas muy rápido, puedes ver algunos polígonos que se generan de pronto al final del escenario, como si aparecieran de la nada. Lo que ocurre es que la consola está renderizando el escenario hacia el que te estás acercando.

La capacidad de memoria RAM de la consola es muy reducida (2 MB), por lo que resultaría imposible descomprimir y renderizar de una sola vez todo un escenario (para que no apareciesen polígonos de repente). El sistema que la máquina utiliza, por lo tanto es el de *renderizar el escenario hacia el que te acercas y «desrenderizar» el escenario por el que ya has pasado.* Suponemos que los 16 MB de la PSX 2 solucionarán esto... ¿Tú qué crees?


PSX POWER
"Alundra es sin duda una de las experiencias gráficas más alucinantes que ha pasado por nuestras manos"
HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG cada vez más cerca"

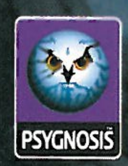


アランドラ

TRADUCIDO AL CASTELLANO









Bueno, en resumen: en el CD están todos los datos del juego; en la memoria RAM se guardan los datos comprimidos de un nivel del juego; y en la pantalla ves algunos datos descomprimidos de todos los que hay en la memoria RAM. ¿Todo claro? Bien, pues vamos con los gráficos prerrenderizados...

Gráficos prerrenderizados

Un gráfico *prerrenderizado* es algo que la consola renderiza antes de ejecutar el nivel cargado en la memoria RAM y que no se «desrenderiza» cuando dejas de verlo, aunque el resto del escenario sí lo haga. O sea: algo que está ahí durante toda la partida, lo veas o no.

Hay dos casos diferentes: los fondos generados por ordenador y los gráficos prerrenderizados generados por la propia consola.

Por ordenador

Los fondos de *Tekken 2* son una maravilla, ¿verdad? Algunos parecen reales. Se trata de una especie de fotografía que *rodea* el suelo en el que luchan los personajes. Está generada por ordenador, por lo que toda su hermosura supone una gran cantidad de datos que descargar del CD. La consola no puede generar un escenario así cada vez que los personajes se mueven hacia un lado u otro, ya que son demasiados los datos necesarios para renderizar un fondo tan complejo. Por eso, lo que hace la máquina es generarlo completo antes del combate. Así, da igual que los luchadores corran a un lado u otro, porque todo lo que les rodea ya está renderizado. ***Pre***rrenderizado.





Por la consola

Si en el caso anterior se prerrenderizaban gráficos a causa de un exceso de datos, en el otro caso es porque... no existen esos datos.

Hay juegos en los que el escenario es interactivo: el personaje puede producir cambios en el aspecto de las cosas. En el caso de *F1*, por ejemplo, los neumáticos dejan marcas de caucho en el asfalto cuando frenan en seco. ¿Y qué pasa después, cuando vuelves a pasar por allí? ¡Que vuelves a encontrarte con las marcas de tus derrapes!

El CD no dispone de la información de dónde derraparás y dejarás esas marcas porque es algo que sucede durante la carrera. Por eso, la máquina renderiza esas marcas cuando derrapas y las mantiene allí durante el resto de la partida. Si las «desrenderizase», como hace con el resto del escenario que vas dejando atrás, las perdería, ya que no son datos descargados del CD sino acontecidos durante el transcurso del juego.

¿Ya? ¿Todo claro? ¡Pues ya está! ¡Así de sencillo!

Escenarios renderizados por ordenador

Puede que la consola tenga RAM suficiente para mantener un fondo prerrenderizado que ha sido generado por ordenador, como los de *Tekken 2*, pero el escenario de un nivel entero es otra cosa...

Hace poco conocimos el primer juego de la historia con escenarios renderizados por ordenador de lectura continua. O sea: niveles que son *intros*, secuencias de vídeo.

Hablamos de *Maximum Force*, el juego de pistola de GTI que analizamos en nuestro número 15. Se trata de un *shoot 'em up* estilo *Time Crisis*: avanzas por un ruta predeterminada, de forma que lo único que debes hacer es apuntar con tu pistola y disparar a los malos que salgan. Pero en el caso de *Maximum Force*,





el escenario por el que te conducía la CPU no era un nivel poligonal, como los de *Time Crisis*, *Die Hard Trilogy* o *Area 51*, sino... una *intro* gigante.

Esto quiere decir que la consola reproducía de forma continua el escenario (como se reproduce la música en los juegos normales, o las *intros* propiamente dichas). Lo único que la consola cargaba del CD en la memoria RAM eran los enemigos y los ítems, y el escenario se leía después directamente del CD, durante la partida.

Los enemigos, a su vez eran imágenes reales prerrenderizadas. Pequeñas secuencias de vídeo de «malos disparándote» que la consola reproducía en determinados puntos del escenario (siempre los mismos puntos y los mismos malos). Un poco complicado, ¿no?

El resultado fue un juego con la calidad gráfica de una secuencia introductoria generada por ordenador (que es exactamente lo que es), con *loadings* de tres o cuatro segundos (porque sólo se cargaban los enemigos y los ítems, unos pocos datos) y una duración total de media hora, más o menos (debido a que las secuencias de vídeo generadas por ordenador ocupan una gran cantidad de espacio).

Puede que *Maximum Force* no lograse alcanzar una nota envidiable en nuestro

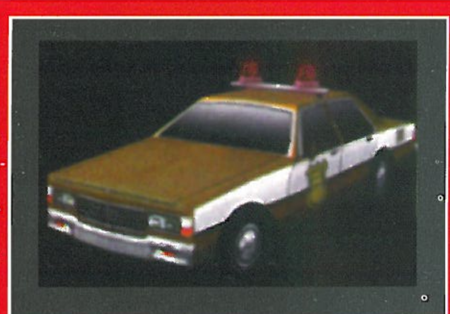
SUSTITUCIONES DE POLÍGONOS

Hemos tomado uno de los coches de patrulla de *Need For Speed 3* y lo hemos... destrozado. Si te fijas bien, verás que los daños son muchos. Sin embargo, los cambios necesarios para simular un desaguisado de tal magnitud son muy pocos: la parte frontal del vehículo original es tan sólo un polígono con una textura muy elaborada (parachoques, focos, toma de aire en intermitentes). Si sustituimos esa textura por otra, podemos conseguir un faro izquierdo roto y medio parachoques quemado.

De la misma forma, con sólo sustituir la textura del polígono que corresponde al lateral del morro, tendremos una pequeña abolladura; y si hacemos lo mismo con la textura de la ventanilla del conductor, conseguiremos una ventana rota. Por último, hemos colocado dos nuevos polígonos con forma de triángulo sobre el gran cuadrado que forma el capó, con lo que tenemos ¡una abolladura auténtica!

Sólo se han sustituido tres texturas y se han aplicado dos polígonos nuevos, pero el destrozo parece considerable, ¿verdad?

Éste es el sistema que utilizan algunos juegos de carreras como *Destruction Derby, TOCA* o *Colin McRae Rally* para «deteriorar» los coches en el transcurso de la carrera. En el caso de *Colin McRae Rally*, casi todos los polígonos del coche pueden ser sustituidos, de forma que la variedad de los destrozos resulta muy amplia.





Una de las características más sobresalientes del famoso *GoldenEye 007* de Nintendo 64 es que, cuando disparas a un malo, aparece una mancha de sangre justamente en la parte del cuerpo a la que habías apuntado. Como en el caso de los agujeros de bala de *Die Hard Trilogy*, se trata de una determinada textura que la CPU aplica sobre el polígono al que has disparado, independientemente de la textura previa de dicho polígono. Esto quiere decir que la nueva textura no sustituye a la que había, sino que se «pega» sobre ella.

Uno de los poquísimos ejemplos de esta técnica en PlayStation es el barro que se adhiere a los vehículos de *Colin McRae Rally* en el transcurso de la carrera. ¿Cómo quedaría esto en un título de aventuras? Para que te hagas una idea, aquí puedes ver lo guapo que estaría uno de los «tigretones» de *Tomb Raider 2* con unas cuantas heridas de bala... ¿Veremos algo así en *Tomb Raider 3*? Ojalá...













Veredicto (6/10), pero tenemos que reconocer que, técnicamente, es una verdadera obra maestra. Si el formato de los juegos de PSX 2 es finalmente el DVD-ROM, estamos seguros de que volveremos a ver *escenarios-intro* como los de *Maximum Force*.

Road Rash 3D

El sistema gráfico de escenarios y fondos común a todos los grandes juegos de carreras de PSX —y a algunos títulos que nada tienen que ver con la velocidad, como los *Tekken*, *Jersey Devil*, o incluso *Tomb Raider 2*— era, hasta ahora, el de los escenarios poligonales con fondos prerrenderizados generados por ordenador: *Wipeout* y su continuación, *Rage Racer*, *F1*, *V-Rally*, *Gran Turismo*...

En algunos, como *Rage Racer*, el fondo prerrenderizado es tan sólo el cielo (increíblemente real); en otros, el fondo es un paisaje completo cuyos colores coinciden más o menos con los del escenario poligonal de primer plano (*Wipeout*). El objetivo de este sistema es que apenas se noten los polígonos que «aparecen de repente», ya que lo hacen sobre un fondo casi idéntico a lo que se está renderizando. Por eso, en títulos como *Wipeout 2097* siempre ves un fondo hacia el que te diriges a toda velocidad pero que es imposible de alcanzar.

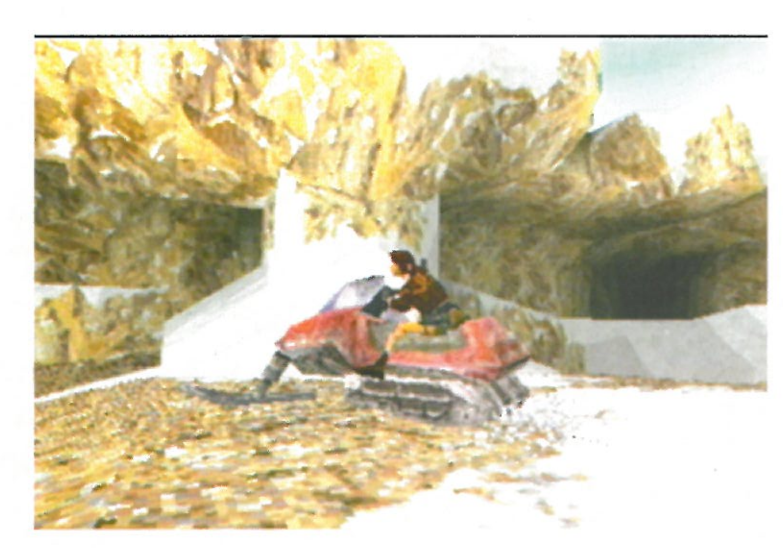
Es extremadamente difícil integrar de forma convincente un escenario en 3-D en un fondo en 2-D. Toma como ejemplo *Tekken 2*: si no te mueves, en algunos escenarios es casi imposible distinguir dónde termina el suelo tridimensional y dónde comienza el fondo (la imagen en 2-D generada por ordenador). Sin embargo, basta con mover un poco al personaje hacia la izquierda o la derecha para comprobar que la «línea de horizonte» del suelo no se corresponde con la del paisaje. La sensación de perspectiva queda anulada por completo, y la línea divisoria entre el suelo 3-D y el fondo 2-D se hace muy notoria.

En otros casos, como en el de los niveles exteriores de *Tomb Raider 2* y en *Rage Racer*, esta línea es más evidente por la no concordancia entre las texturas del escenario y el aspecto del fondo: en ambos casos el fondo es mucho más realista que el escenario.

EN *MAXIMUM FORCE*, EL ESCENARIO NO ERA UN NIVEL POLIGONAL, SINO UNA INTRO GIGANTE.







Los juegos de la serie *Crash* —en especial la tercera parte— son ejemplos perfectos de cómo debe integrarse un escenario tridimensional en un fondo en 2-D. Sí, has leído bien: algunos escenarios de *Crash* tienen fondos en 2-D. ¿A que no lo parece? ¿Y sabes cómo lo han hecho los muchachos de Naughty Dog? Primero, han mantenido la línea divisoria entre ambas partes siempre oculta tras elementos tridimensionales; después, han evitado los continuos cambios de perspectiva (giros de la cámara) y, por último, han utilizado la misma paleta de colores para los fondos en 2-D que para las texturas del escenario en 3-D. Fantástico, ¿no?



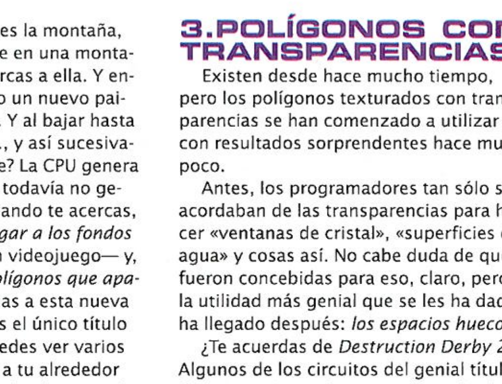
Aunque hay otro sistema más cómodo y sencillo: no usar fondos en 2-D. Los escenarios 100% poligonales no tienen problemas de perspectiva ni concordancia..., pero no quedan tan bonitos. Sólo tienes que comparar los escenarios de *Tekken 2* con los de *Soul Blade*...

La última maravilla del *render* que hemos visto en PlayStation han sido los escenarios de *Road Rash 3D*. Se trata del primer juego que ha integrado a la perfección los fondos en 2-D con los escenarios en 3-D sin ocultar la línea divisoria entre ambas partes. ¿Y cómo lo ha hecho? Con fondos en 2-D que se convierten en escenarios en 3-D a medida que avanzas. Increíble.

En el nuevo juego de motos de EA, en lugar de usarse un único fondo para todo un nivel —como en todos los juegos—, se generan continuamente «bocetos del escenario todavía no renderizado». Es decir: conduces por una carretera tridimensional que va hacia la montaña. La imagen de fondo es la montaña, en 2-D, pero se convierte en una montaña en 3-D cuando te acercas a ella. Y entonces, al subir, ves todo un nuevo paisaje al otro lado. En 2-D. Y al bajar hasta él, se renderiza en 3-D..., y así sucesivamente. ¿No es alucinante? La CPU genera un boceto del escenario todavía no generado y lo renderiza cuando te acercas, de forma que *puedes llegar a los fondos* —algo jamás visto en un videojuego— y, mejor aún, *nunca ves polígonos que aparezcan de repente.* Gracias a esta nueva técnica, *Road Rash 3D* es el único título de carreras en el que puedes ver varios kilómetros de escenario a tu alrededor (sólo unos metros a la redonda son poligonales, pero es imposible advertir la diferencia).

Estamos seguros de que serán muchos los programadores que utilizarán en el futuro el sistema de escenarios 2-3-D de EA y su nuevo *Road Rash.* ¿Se impondrá en el futuro, como lo hicieron los polígonos y las texturas? Habrá que esperar para verlo...

3.POLÍGONOS CON TRANSPARENCIAS



Existen desde hace mucho tiempo, pero los polígonos texturados con transparencias se han comenzado a utilizar con resultados sorprendentes hace muy poco.

Antes, los programadores tan sólo se acordaban de las transparencias para hacer «ventanas de cristal», «superficies de agua» y cosas así. No cabe duda de que fueron concebidas para eso, claro, pero la utilidad más genial que se les ha dado ha llegado después: *los espacios huecos.*

¿Te acuerdas de *Destruction Derby 2*? Algunos de los circuitos del genial título de Psygnosis estaban en parte rodeados por vallas, rejillas de alambre. ¿Te fijaste alguna vez? ¡Podías ver a través de la alambrada lo que había más allá! Los alambres no se pixelaban al acercarte, así que no eran *sprites,* pero es que... tampoco tenían pinta de polígonos, ¿qué eran?

Polígonos con una textura de «alambres entrecruzados». La textura tenía











Las colinas de ambos lados son poligonales, en 3-D, pero la del fondo todavía es 2-D. Dentro de 3 ó 4 segundos se renderizará en 3-D y, gracias al fondo previo, no la verás «aparecer de repente», como las de los demás juegos.













«huecos», partes que en realidad no tenían textura. Y esas eran las partes «transparentes». Como las rejillas de plástico naranja de *Porsche Challenge*, todavía más reales que las de *DD2*. O como los árboles de *V-Rally*.

Los chicos de Infogrames fueron los primeros en utilizar las texturas con transparencias para representar árboles: hasta entonces, los árboles de los demás juegos habían sido poligonales (*DD2*) o *sprites* (*F1*). En el caso de *V-Rally*, cada árbol era un polígono —sólo uno— con una textura de hojas que, al igual que las rejillas de los dos ejemplos anteriores, tenía algunos «huecos», partes sin textura. El resultado fueron los árboles más reales que han pasado por PlayStation. Una gran idea.

4. ENVIRONMENT MAPPING

A estas alturas, ya sabrás lo que es el *environment mapping*, ¿no? Es, por definición, un «mapeado ambiental». Se trata de una textura independiente capaz de desplazarse por la superficie de un objeto en 3-D con respecto a un punto de fuga continuo. La intención es que parezca que el escenario se refleja en el objeto al que se ha aplicado el *environment mapping*.

El caso de *GT* es el más claro, aunque ya no el único. En los coches de *Gran Turismo* puedes ver cómo el sol y las luces de las pistas nocturnas se reflejan en las superficies de chapa y cristal. Y es fantástico.

Si quieres buscar más ejemplos, fíjate en *Need For Speed III* y *Colin McRae Rally*. En éste último se combinan los efectos de luz *gouraud* —de los que hablamos en la primera mitad de este reportaje—, los filtros de luz para túneles y carreras nocturnas —también lo vimos el mes pasado—, el *environment mapping* de *Gran Turismo*, y algo que no hemos citado aún: las «sustituciones de polígonos y texturas».

5. SUSTITUCIONES DE POLÍGONOS Y TEXTURAS

Una técnica poco utilizada, pero muy demandada por el público aficionado a la destrucción...

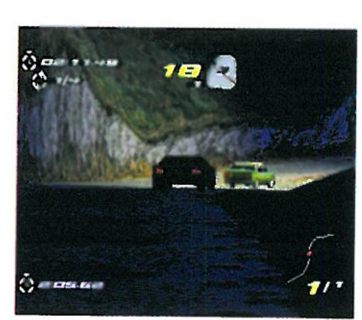




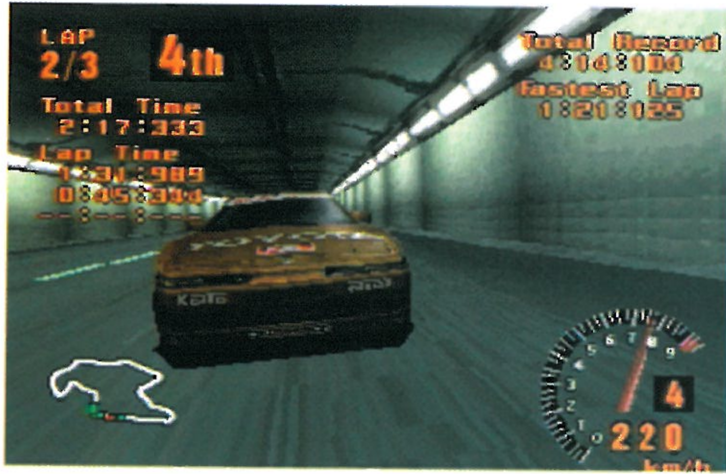


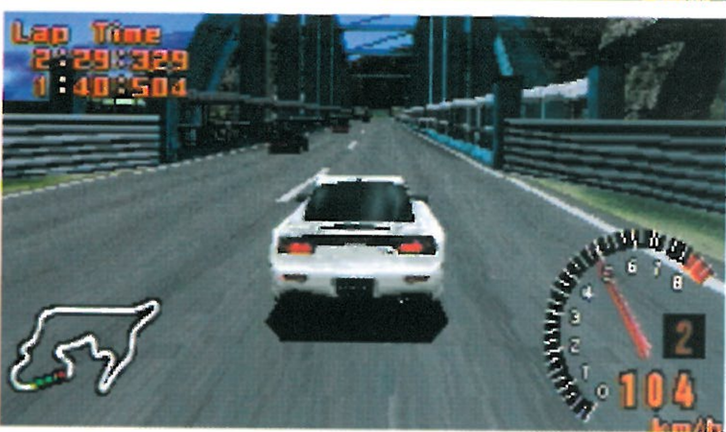


El *environment mapping* de *NFSIII* no está a la altura del de *Gran Turismo*.



Pero la calidad de sus carreras nocturnas sólo ha sido superada por *Colin McRae Rally*.

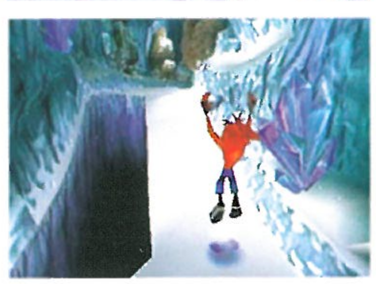








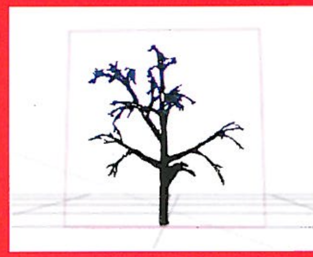


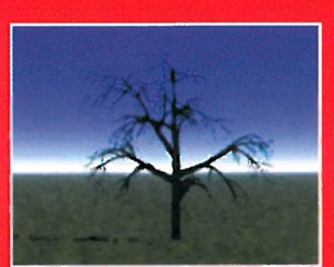


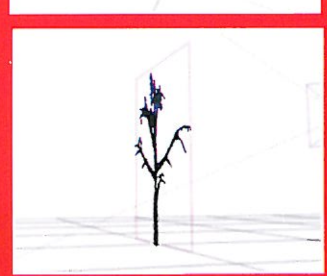


POLÍGONOS CON TRANSPARENCIAS

Cada árbol de *V-Rally* es en realidad un polígono transparente con una textura muy elaborada. Puede que a primera vista parezca igual que un árbol-*sprite*, como los de *F1* o *GT*, pero si te fijas bien en *V-Rally*, observarás que su vegetación no se pixela y la de los demás juegos sí. Además, el sistema de polígonos con transparencias para la representación de árboles permite dejar «espacios» entre las hojas, algo que aumenta de forma considerable el grado de realismo. La desventaja de esta técnica es que, en un entorno tridimensional, sólo sirve para un sentido: observa en estas imágenes cómo, de frente, el árbol parece tridimensional; pero su «condición plana» se pone en evidencia al mirarlo desde cualquier otro punto de vista. En casos como *Crash* o los juegos de carreras, en los que la cámara siempre se mantiene en un mismo sentido, la «condición plana» de estos árboles es inapreciable.









Las «sustituciones de polígonos» se utilizan para simular desperfectos o transformaciones en los objetos que aparecen en un juego.

Aunque no es una idea original de ningún título para PlayStation (procede de los juegos para PC, y antes de los arcades en 2-D), llevamos viendo «polígonos sustituidos» desde que nació nuestra consola. Nos estamos refiriendo a los escenarios destrozados de *Twisted Metal* y *Die Hard Trilogy* (el segundo juego, el que funciona con pistola), los cacharros con ruedas de *Destruction Derby* y *TOCA Touring Car Championship*, los cristales de *Tomb Raider 2*, las cajas de madera de *Crash*, los interruptores de *Disruptor*, las flores chamuscadas de *Spyro The Dragon*, la sangre que mancha los escenarios de *Cardinal Syn*...

Cambiar un polígono por otro durante el transcurso del juego es algo bastante sencillo: en *Tomb Raider 2*, si disparas a una ventana de cristal, el gran polígono que formaba la ventana es sustituido por muchos otros (más pequeños), que caen al suelo. En *Destruction Derby*, si chocas contra un muro de frente, no sólo cambian los polígonos de la parte frontal de tu coche, sino también las texturas (produciendo la sensación de que la chapa está «quemada»). En *Die Hard Trilogy*, a veces se sustituyen los polígonos (cuando los objetos se rompen, como las mesas y los cristales) y otras las texturas (tus disparos dejan agujeros de bala en las paredes).

Por desgracia, hasta ahora apenas se ha utilizado esta técnica en «personajes», tan sólo en escenarios (y coches, en algunos títulos de carreras). Sin duda, Lara resultaría mucho más real si le quedasen manchas de sangre cuando la fríen a balazos.

No obstante, en *Nightmare Creatures* puedes mutilar un brazo a un zombi —o incluso decapitarle— y éste sigue caminando hacia ti como si nada. En *Zero Divide 2*, cuando atizas un golpe a tu adversario, puedes ver cómo saltan los pedazos de su traje (dejando descubierta la parte del cuerpo donde le has arreado el mamporro). En *Crash 2*, cuando el protagonista camina sobre la nieve, se quedan marcadas en el suelo las huellas de sus zapatillas. Y ya conocerás las cabezas voladas a punta de recortada de *Resident Evil 2*, ¿no?

Colin McRae Rally ha llegado un poco más lejos: los vehículos se deterioran a tiempo real con cada golpe, como en *DD2*, pero de una forma mucho más detallada. Aquí no sólo se sustituyen los polígonos «normales» por polígonos «deteriorados», sino también los efectos de luz y las texturas. Si en una pista nocturna te das un golpe en la esquina izquierda de atrás, el foco rojo (que emitía luz) se «rompe» y se queda apagado durante el resto de la carrera.

Si la superficie del circuito está embarrada, las ruedas con tracción despiden barro hacia atrás —si se trata de un coche de tracción delantera, las ruedas de atrás no desprenden nada— y, parte de este barro, se va adhiriendo paulatinamente a los laterales del coche, ensuciándolo poco a poco. En las partes «sucias», el *environment mapping* se anula (porque el barro no brilla ni emite reflejos), y tan sólo se mantienen funcionando sobre esas zonas los efectos de luz *gouraud* y los filtros. Cuando una luna o un cristal lateral se rompe, permanece el polígono que lo compone pero se sustituye la textura «brillante y transparente» por otra de «cristal escarchado», anulando también sobre él el efecto del *environment mapping*. Es algo alucinante.

Ojalá los programadores, en un futuro no muy lejano, comiencen a dar a los escenarios y personajes «realmente interactivos» la importancia que se merecen: golpes que dejen marcas, pasos que dejen huellas, disparos que produzcan agujeros... Desperfectos a tiempo real, vaya.

EN *CRASH 2*, CUANDO EL PROTAGONISTA CAMINA SOBRE LA NIEVE, SE MARCAN LAS HUELLAS DE SUS ZAPATILLAS.

6. FOTOS ESCANEADAS

Se han puesto muy de moda, especialmente en los títulos deportivos. Hoy en día, es casi una condición necesaria para el éxito que los personajes de un juego de fútbol tengan las caras reales de los deportistas a los que representan.

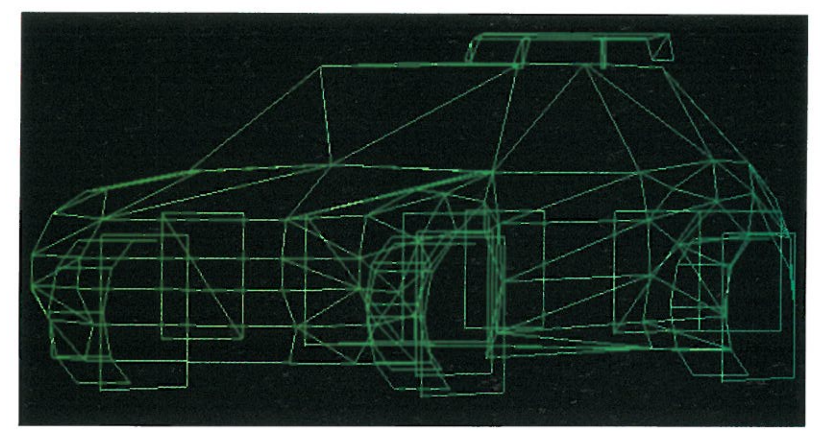
El primer proyecto de «caras escaneadas» que vimos fue el de *Apocalypse*, que en principio estaría protagonizado por dos personajes. Uno de ellos iba a ser un Bruce Willis virtual, ¿te acuerdas? Por desgracia, los dos protagonistas previstos en un principio se han reducido a uno, a causa de algunos problemas técnicos en el transcurso del desarrollo del juego... Y el que ha quedado es Bruce.

Se trata de un fantástico ejemplo para explicar la mecánica del «escaneado de caras reales». Aquí puedes ver tres imágenes: a la izquierda (1), la cara del Sr. Willis real, llena de puntos de referencia; en el centro (2), un Bruce poligonal, todavía sin texturas; y a la derecha (3), el Bruce virtual producto del escaneado.

El procedimiento es similar al de la



Los desperfectos a tiempo real son siempre bienvenidos. Y más en el género de las carreras.



REZAREMOS PARA QUE ALGÚN DÍA LAS ESTRELLAS DE HOLLYWOOD SEAN ALGO COMÚN EN LOS VIDEOJUEGOS.

captura de movimiento. Primero se fotografía al actor (al que se han colocado previamente un montón de puntos de referencia por toda la cara) desde diversos ángulos. Después, con la ayuda de un ordenador, se «limpian» las imágenes una por una y se dejan en pantalla sólo los puntos de referencia.

Estos puntos serán los vértices de los polígonos, por lo que han de unirse entre sí. La segunda imagen es el resultado de la unión de los vértices de una fotografía con un ángulo de tres cuartos. Cuando se ha hecho esto con una imagen frontal, otra lateral, otra diagonal, y otra, y otra y muchísimas más, se interpolan todas entre sí —ya conocemos todos esa técnica, ¿no?— para dar con una cabeza completa y 100% poligonal. O sea, un cuerpo en 3-D. El último paso es filtrar las fotos del principio (las que se han hecho al actor, antes de la «limpieza» en el ordenador) con el cuerpo en 3-D conseguido. Es decir: las fotos en 2-D sobre el cuerpo en 3-D. Y ahora, uno por uno, se «cortan» los pedazos de foto correspondientes a cada polígono, se «pegan» a la cabeza poligonal y se difuminan los bordes. ¡Ya tenemos un Bruce virtual! Así de sencillo...

...Bueno, la verdad es que el proceso es algo más complicado, y desde luego mucho más lento de lo que pueda parecer al leer estas letras, ¡pero la tecnología avanza a pasos agigantados! El escaneado de caras es ya una técnica al alcance de cualquier compañía de software de entretenimiento. Tanto es así, que últimamente ya hemos comenzado a ver cosas escaneadas considerablemente más grandes que la cara de Bruce Willis —y eso no es poco—, como... ¡coches!

Junto a estas letras puedes ver algunos de los modelos que EA escaneó para *Need For Speed III*. La misma técnica utilizaron los chicos de Team Yamauchi para dar forma a los cientos de coches reales que aparecen en *Gran Turismo*. Y lo mismo hicieron los de Codemasters para *Colin McRae Rally*.

Rezaremos para que algún día las estrellas de Hollywood sean algo tan común en los videojuegos como ahora lo son las licencias de películas... ¿Te imaginas una Lara Croft con la cara —y el cuerpo— de Demi Moore? ¿Y un *Duke Nukem* protagonizado por Stallone en el que hubiese que matar a malos con cara de Steven Seagal? ¡Sería apoteósico!

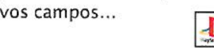
Y MUCHO MÁS...

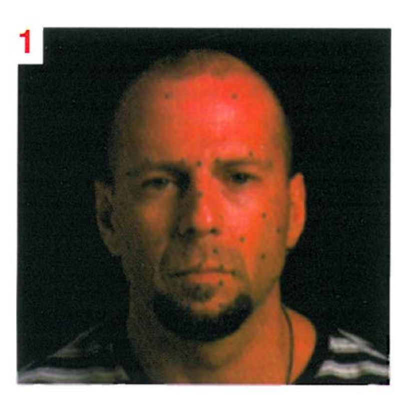
Sería imposible enumerar *todos* los grandes trucos y geniales ideas que han cambiado de forma radical la historia de los videojuegos a lo largo de la corta —pero dilatada y nutrida— vida de la PlayStation. En apartados como la «Sensación de velocidad», por ejemplo, cada uno de los títulos de carreras que han llegado a nuestras manos en todo este tiempo era todo un tratado de ideas nuevas y conceptos inexplorados.

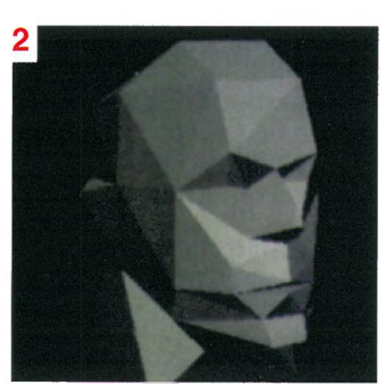
Por fortuna, la práctica de «copiar algunas cosillas a los juegos de la competencia» se ha extendido mucho entre las compañías de desarrollo de software para PlayStation. Gracias a esto, las grandes innovaciones técnicas han prevalecido y los errores que otrora parecían inevitables se han solucionado con el tiempo.

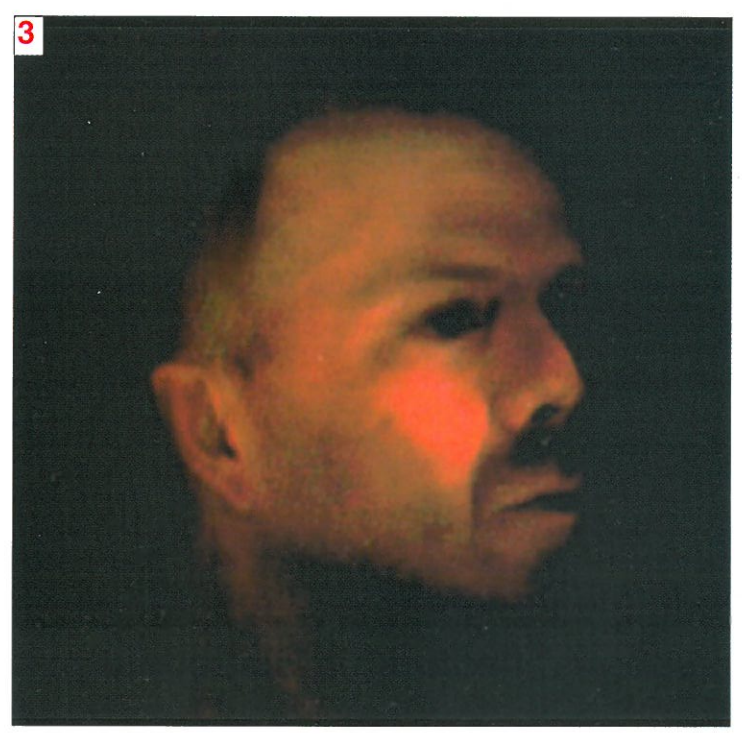
Queda mucho camino por hacer, desde luego. Títulos como *GT, Tomb Raider 2, Spyro the Dragon* o *Crash 3* no hacen más que recordarnos que no todo está inventado. A PlayStation le quedan muchos cartuchos por quemar, y gracias al alza de la competencia (el paulatino auge que comienza a experimentar la Nintendo 64, la cercana aparición de la nueva consola de Sega, la rápida evolución de los videojuegos para PC) podemos disfrutar de títulos cada vez mejores, ideas más originales, técnicas más avanzadas... Nuevos campos.

Aunque hayan de ser virtuales, siempre habrá nuevos campos...



1


2


3


FLUID





y PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Sony es marca comercial de Sony Corporation © 1997.



El agua cristalina, los arrecifes de coral, los delfines, las chancletas... No, éste no es un anuncio de Halcón Viajes, ni un capítulo de Vacaciones en el mar, ni un crucero con Transmediterránea... Lo que pasa es que no podemos dejar de pensar en *Fluid*, en esa música, en esos escenarios de ensueño... ¿Envidia? Pues mándanos tu cupón con un par de correctísimas respuestas y podrás convertirte en uno de los diez favorecidos con un juego completo. Bueno, nosotros nos volvemos a las profundidades. Suerte.

Las preguntas

A. ¿Qué tipo de personaje protagoniza *Fluid?*
B. ¿Qué papel juega la música en este título?

El premio

Un juego completo *Fluid* para cada uno de los 10 ganadores.

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Fluid*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:...

....

Nombre:...

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...
Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *Armored Core*
Ganadores de un juego completo *Armored Core*

José Rodríguez Muñoz **(Huelva)**
Bartolomé Parra Alarcón **(Murcia)**
Raúl Marteles Gracia **(Teruel)**
Simón Nieto Pacheco **(Sevilla)**
J.M. Prunera Gras **(Tarragona)**
Sergio Márquez Colado **(Barcelona)**
Juan Mª González Rodríguez **(Lleida)**
Ángel Mª Sanz Atxutegui **(Bilbao)**
Sergio Olivas García **(Jaén)**
Francisco Grande Biosca **(Madrid)**

Respuestas correctas:
A. En el futuro
B. *Shoot 'em up*



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS





74



[1] Los golpes brillan en la oscuridad. [2] Ha caído al suelo como un saco de patatas. [3] ¡Yeepa! [4] Gun Jack, el personaje secreto, luchando con Lei Wulong: el Músculo contra la Máquina. [5] Kuma, el oso gigantesco, es el primer luchador secreto.













Tekken 3



Ha llegado el tercer Torneo del Puño de Hierro, pero ¿vale la pena entrar en combate cuando te estás recuperando aún de los torneos uno y dos? ¡Por supuesto que sí!

No discutamos más. *Tekken 3* es el mejor juego de lucha para PSX. Ningún otro puede igualar su profundidad, su atractivo, la perfección de sus movimientos, gráficos y animación y, por encima de todo, el intenso placer de que a uno le ganen tan pronto como se pone a jugar con él. Pero todo eso ya lo sabías...

Dicho esto, no puede negarse que *T3* no está tan lejos de *T2* como esperaban algunos jugadores. Comparte con él la misma construcción básica de los luchadores, brillante y angulosa. Y los entornos no acaban de ser en auténtico 3-D, sino fondos en 2-D disimulados y redondeados para que parezcan 3-D. Además, la versión de *T3* para el sistema PAL tiene unos bordes minúsculos y es bastante más lenta que el NTSC original. Una pena.

LOS IMPACTOS, LOS RETROCESOS Y LAS REACCIONES SON ASQUEROSAMENTE REALISTAS, AL MARGEN DEL MODO EN QUE SE LUCHE.

Sin embargo, el aspecto de *T3* es mejor que el de *T2*. Para los luchadores se han utilizado más polígonos y la vestimenta está más elaborada, las caras son más realistas y los movimientos se parecen más a los capturados a partir de auténticos diestros en artes marciales. Los «tekkeneros» a tiempo parcial no lo apreciarán, pero los fieles se darán cuenta al momento de las mejoras de la presente versión. Al fin y al cabo, los bordes y la menor velocidad no afectan para nada al juego.

En cuanto al juego en sí, la única innovación importante es el nuevo paso a un lado. Con este movimiento es posible esquivar los ataques o, lo que es más común, acercarse a un enemigo despistado desde un ángulo poco habitual y darle una buena paliza. Esto contribuye a aumentar la intensidad del juego.

La potencia del motor de polígonos de *Tekken 3* se hace evidente en que los impactos, los retrocesos y las reacciones son asquerosamente realistas, independientemente del modo en que se luche. Los gráficos son absolutamente perfectos. Nos hemos pasado horas intentando descubrir un solo polígono defectuoso, una pequeña vacilación o una duda del programa, pero hemos terminado con los ojos hinchados y el cuaderno en blanco. Los brazos y las piernas de los luchadores se cruzan, los cuerpos despiden reflejos de todos los colores, hombres y animales salen disparados por los aires... y pese a todo el juego consigue controlar perfectamente la postura y el movimiento de los participantes en el combate.





[1] Un combate entre bichos raros. [2] Ogre, el enemigo final, aparece de dos maneras: la segunda vez utiliza el espíritu del derrotado Heihachi.









■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

1


2

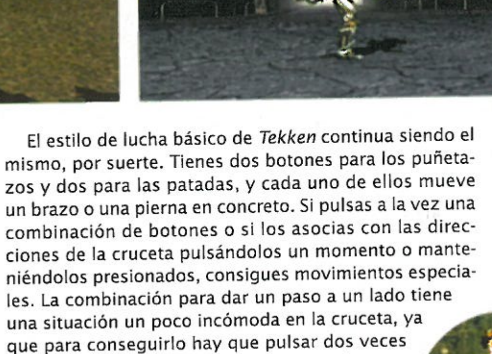

3


5


4


[1] Mojukin no tiene unos movimientos específicos, sino que copia a los otros luchadores. [2] Paul presenta la otra mejilla. [3] Un bonito golpe: Forest Law vuelve la espalda al enemigo que acaba de derrotar y tiembla de rabia. [4] Magnífico fondo, ¿eh? [5] Los rumores eran ciertos: Paul no puede ocultar por más tiempo sus sentimientos.

El estilo de lucha básico de *Tekken* continua siendo el mismo, por suerte. Tienes dos botones para los puñetazos y dos para las patadas, y cada uno de ellos mueve un brazo o una pierna en concreto. Si pulsas a la vez una combinación de botones o si los asocias con las direcciones de la cruceta pulsándolos un momento o manteniéndolos presionados, consigues movimientos especiales. La combinación para dar un paso a un lado tiene una situación un poco incómoda en la cruceta, ya que para conseguirlo hay que pulsar dos veces los botones arriba y abajo. Te recomendamos que sitúes estos movimientos en los botones laterales mediante las opciones de asignación de controles, que son la mar de flexibles. Cuando asignes controles, sitúa los golpes básicos (puñetazo con la izquierda + patada con la izquierda y puñetazo con la derecha + patada con la derecha) en los otros botones laterales e intenta probarlo con un Dual Shock. Los golpes que llegan al mando provocan una serie de sacudidas y zumbidos, pero eso ocurre *después* de la acción en pantalla, lo que al principio hace perder la concentración. Cuando te acostumbres, lo disfrutarás.



Cuando hayas logrado dominar la lucha básica, debes aprender a dosificar correctamente las pulsaciones para obtener movimientos especiales, sin presionar los botones demasiado deprisa ni con demasiada lentitud. Después tienes que dedicarte a los combos (encadenamientos de golpes especiales), las series, las combinaciones, los ataques por sorpresa y los contraataques (los importantes y los accesorios): de este modo, se inicia el progreso hacia el dominio absoluto de *Tekken*. *T3* es un trasto terriblemente complicado. Además del sistema básico de golpes existen contragolpes que frenan los ataques (contraataques). Y ser capaz de **parar un puñetazo antes de que se produzca es tan importante como asestar tú mismo un buen golpe.** Los contraataques dependen de tu posición de lucha (de pie o agachado) y de la dirección que sigue tu rival. Podrás evitar los puñetazos apartándote rápido, corriendo (más rápido), brincando, saltando e inclinándote y, además, es muy útil saber cuándo golpear y cuándo luchar. Por cada cosa que aprendas habrá cinco posibilidades más, y todas diferentes para cada personaje... A diferencia de *Tekken 2*, los luchadores adicionales van apareciendo uno tras otro, al margen de a quién hayas



MODO TEKKEN FORCE

El extra más salvaje es seguramente el modo Force. ¿Recuerdas los *beat 'em up* en *scroll*? ¿Te acuerdas de *Final Fight* o de *Streets of Rage*? El modo Force es un homenaje a estas obras del pasado: se trata de hacer avanzar a tu personaje, de izquierda a derecha, a lo largo de un fondo en *scroll*, emprendiéndola contra todo lo que vaya apareciendo. Los otros personajes funcionan como los enemigos finales (hay ocho niveles); también hay un nuevo equipo de luchadores de Tekken-Shu (un grupo de guerreros Ninja): para escabullirte tienes que atacarlos de tres en tres. Con cada victoria ganas más tiempo y recuperas la energía.







MODUS OPERANDI



Tekken 3 ofrece un surtido de modos para que disfrutes con el juego el mayor tiempo posible.

Modo Arcade: El típico juego de arcade. Elige primero un combatiente y enfréntate a los otros 10 del juego. A medida que vayas descubriendo personajes secretos se irán añadiendo a la lista, así que más tarde o más temprano también te los encontrarás en el modo individual, controlados por la CPU.

Modo Vs: Seguramente lo más divertido de *Tekken 3*. Ya sabes cómo va: dos jugadores eligen cada uno un luchador e intentan matarse el uno al otro sin estar armados. Sólo con las manos. Y los pies. Y rayos psíquicos. Y aliento infernal. Y tal.

Modo Team Battle: Escoge unos cuantos luchadores (entre uno y ocho) y guarda una lista con el equipo que has formado. La CPU hará lo mismo (también lo puede hacer un colega) y empezará la pelea. Se enfrentan los primeros jugadores de cada equipo y el ganador de la ronda se queda y lucha con el siguiente rival del equipo contrario. El proceso sigue hasta que uno de los equipos se queda sin luchadores. En una tabla se indica quién ha ganado y se declara un vencedor.

Modo Time Attack: Juegas (a la manera arcade) sólo con un contador en la parte alta de la pantalla, donde se indica el tiempo. Si juegas más rápido consigues mejor puntuación y acabas derrotando a tus esforzados colegas.

Modo Survival: Eliges un combatiente y vas derrotando enemigos, con una particularidad: conservas la barra de energía de la pelea anterior. Si en una ronda te han dado una buena paliza, en la siguiente te queda poquísima fuerza. Al final de cada pelea, como premio, se añade una pequeña cantidad de energía a la barra, pero por desgracia no es suficiente. Cuantas más peleas ganes mejor. La partida dura hasta que te mueres.

Modo Practice: Aquí se aprenden los trucos de cada luchador, algunos combos y jugadas casi imposibles. Selecciona un combatiente, elige un adversario de prueba (que se estará quieto y aguantará la paliza) y ponte a dar patadas y puñetazos, localizando los movimientos de tu personaje y controlando los botones desde el visor de la pantalla. Muy ingenioso.

Modos Tekken Force y Tekken Ball: Ver cuadros en página anterior y página 61.

[1] Gun Jack compensa con potencia lo que le falta en velocidad. [2] Los puntos fuertes de Nimble Xiaoyu son sus puntapiés. [3] Los novatos pueden quedar muy bien con las efectivas combinaciones de patadas de Eddy. [4] Abajo, chico. [5] Los personajes conocidos disponen de nuevos conjuntos de movimientos, pero conservan algunos de los clásicos.







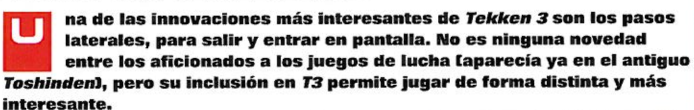


PARAR UN PUÑETAZO ANTES DE QUE SE PRODUZCA ES TAN IMPORTANTE COMO ASESTAR TÚ MISMO UN BUEN GOLPE.

ganado la última partida. En la última versión, tienes que vencer un número determinado de veces para conseguir un personaje. Cuando lo consigas, tendrás a tu disposición una veintena de personajes, es decir, muchos más que en cualquier otro juego de lucha, exceptuando los *Tekken* originales. Sí, en el fondo son algunos menos, porque Kuma y Panda realizan los mismos movimientos, al igual que Ogre y True Ogre. Además, Mokujin (en una brillante innovación) selecciona al azar un conjunto de golpes de los demás personajes al principio de cada pelea, así que no es un personaje del todo diferenciado. Los dos últimos personajes son el doctor Boskonovitch y Gon. En este caso, y en dos de los modos adicionales de *Tekken 3*, el éxito depende de cuál sea el tuyo.

El magnífico diseño de los personajes implica que ninguno de ellos es mejor que los demás. A veces, los luchadores pueden no jugar limpio y realizar acciones engañosas, pero cualquier jugador que esté a su nivel

CÓMO APARTARSE



Una de las innovaciones más interesantes de *Tekken 3* son los pasos laterales, para salir y entrar en pantalla. No es ninguna novedad entre los aficionados a los juegos de lucha (aparecía ya en el antiguo *Toshinden*), pero su inclusión en *T3* permite jugar de forma distinta y más interesante.







MODO TEKKEN BALL

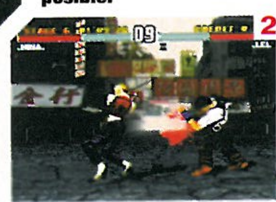
Cuando logras acceder a él, el modo Tekken Ball proporciona horas de divertida lucha «alternativa». En lugar de molerse a puñetazos, los luchadores se dedican a pasarse una gran pelota hinchable en un loca partida de voley-playa. Si la pelota toca el suelo en tu lado de la pista pierdes energía. Por supuesto, siempre puedes impulsarla mientras todavía está en el aire. Además, si la haces subir mediante un golpe especial, cuando cae es más peligrosa.











[1] El modo Time Attack es un interesante entretenimiento para cuando ya domines el juego.
[2] Intenta ganar esta pelea en el menor tiempo posible.

TEKKEN 3 ES LA OBRA MAESTRA DE LOS PUÑETAZOS, UN JUEGO DE LUCHA PARA AUTÉNTICOS CONOCEDORES.

llegará a controlar los contraataques necesarios para contrarrestar sus trampas y castigará la impertinencia de sus oponentes con una buena paliza. En este juego, sólo sobreviven los jugadores fuertes y preparados que siguen las reglas.

La inclusión de tantos personajes, tantos modos y tantas opciones es un regalo de los dioses (de la lucha). En primer lugar, la posibilidad de encontrar secretos y elementos extra te da un aliciente para seguir jugando (como si hiciera falta alguno). La única forma de descubrir todo lo que puede ofrecer *T3* es jugar durante bastante tiempo y alcanzar un buen nivel. Siempre tendrás en mente esos cuadros de selección de personajes, tristemente vacíos... En segundo lugar, cuando ya te hayas ganado a todo el hatajo de combatientes, cuando te hayas acostumbrado a las rarezas del modo Tekken Ball y te hayas quedado pasmado con las secuencias de vídeo del modo Theater, todavía te quedará por aprender todo el conjunto de movimientos de cada jugador, muchos de los cuales requerirán complicadísimas combinaciones de botones y la precisión necesaria para pulsarlos en millonésimas de segundo.

Una vez en este punto deberás tomar una decisión: ya sabes que siempre puedes guardar *T3* en su caja y ponerte a jugar a otra cosa menos agotadora. Pero si piensas llegar a eso, es que *Tekken 3* no está hecho para ti. *Tekken 3* es la obra maestra de los puñetazos, un juego de lucha para auténticos conocedores. Está hecho para los jugadores que tienen suficiente tiempo, talento y voluntad como para dedicar durante los próximos seis meses una buena cantidad de sus horas de sueño a perfeccionar las artes de *Tekken 3*. Es el mejor juego de lucha que se ha hecho jamás, y si no te da por jugar con él hasta matarte no será porque esté mal diseñado o mal planteado, sino porque te gustan otros géneros o porque eres un gandul de campeonato. Atrévete, no te arrepentirás.

Alternativas...

Alternativas...		
Tekken 2	10/10	
Tekken	8/10	
SF EX + Alpha	8/10	PSM12
Dead Or Alive	8/10	PSM20
Soul Blade	8/10	PSM8

SECRETOS

Personajes secretos: Gana la partida en el modo Arcade, una vez, dos veces y así sucesivamente, para que aparezcan los próximos diez personajes. El orden de aparición es: Kuma/Panda (con el puñetazo seleccionas a Kuma y con la patada, a Panda), Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre y True Ogre.

Para conseguir a Tiger: Gana 16 veces la partida en el modo Arcade con distintos personajes, selecciona a Eddy y pulsa Start. Tiger dispone de los mismos golpes que Eddy. De hecho es el mismo vestido con otra ropa.

Para conseguir al Dr. B: Gana cuatro veces la partida en el modo Beat Force.

Para conseguir a Gon: Gana una vez la partida en el modo Tekken Ball.

Para acceder al modo Tekken Ball: Gana la partida con cada uno de los nueve personajes.

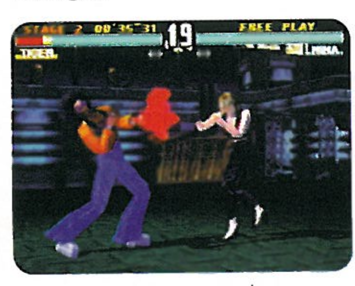
Para acceder al modo Theatre: Tendrás que ganar con cada uno de los 10 personajes iniciales. Si quieres obtener las opciones extra Sound y Disc, gana la partida con todos los personajes excepto con el Dr. B y True Ogre.

Vestidos alternativos: Juega el número de partidas que se indican como los siguientes personajes y en cualquier modo (excepto en Practice). No importa que ganes o pierdas. Juega 50 veces como Tim, 50 veces como Ling, 25 veces como Anna y 10 veces como Gun Jack.

Para ver el otro final de Gun Jack: Primero consigue la otra vestimenta de Gun Jack, y después gana la partida.









PlayStation Magazine 21

VEREDICTO

GRÁFICOS	Suaves y perfectos.	10
ACCIÓN	Profunda y satisfactoria hasta lo insano.	10
ADICTIVIDAD	Toda una vida...	10

El mejor juego de lucha del mundo. Excelente dede la primera partida. Cuanto más juegues mejor lo encontrarás. Sin igual.

10 SOBRE 10

[1] En el modo Arcade hay tres coches de la CPU. [2] Hay luz al final del túnel. [3] El editor de pistas en 3-D te deja poner túneles donde te plazca. [4] Mantén las ruedas por donde ha pasado el tractor y todo irá bien. [5] Noo, no, no. [6] La vista interior te sitúa de bruces contra la hierba. [7] Bonito decorado. MIRA LA CARRETERA.

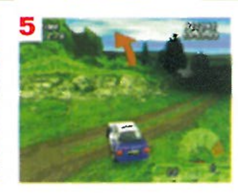




3

7







Tommi Mäkinen Rally

Los estantes empiezan a quejarse, el consolero comienza a protestar. ¿Demasiado juego de carreras? ¡Pero si éste lleva un «Mäkinen» en el título!



Hay una escena en una de las *pelis* de *El padrino* en la que Marlon Brando se levanta en una reunión de jefes de bandas y viene a decir que el pastel es lo bastante grande para que todos tiendan el plato. Uno se pregunta por cuánto tiempo pueden seguir las compañías de software tendiendo el plato en lo que se refiere a la simulación de conducción. Los juegos de carreras a motor son legión, y la adquisición de una licencia no es desde luego garantía de calidad; basta con ver cualquiera de las «meritorias» licencias de deporte que hay por ahí. *Tommi Mäkinen Rally* aparece, quizá de forma imprudente, justo a la vez que el más notable *Colin McRae Rally* (ver *PSM* 20) de Codemasters. *Colin* tiene la clara ventaja de tener a sus espaldas el exitoso *TOCA: Touring Cars*, cuyo suave motor de carreras se ha adaptado para *McRae Rally*.

Europress no tiene un pedigrí así en lo que respecta a PlayStation. Hace muy poco que ha extendido su campo de operaciones a la consola de Sony, y *Tommi Mäkinen Rally* es su primer lanzamiento. ***Mäkinen* es un juego que, si bien es capaz de proporcionar un viaje más o menos divertido, hace bien poco más para distinguirse del resto de la parrilla.**



Los diseñadores de *Tommi Mäkinen* no se han andado con remilgos en cuanto a opciones de juego, porque hay un montón. Hay una multitud de circuitos, sitos en 15 lugares del globo, cada uno con tres o más pistas. Las superficies difieren según el país en el que conduces, y te encuentras con varias condiciones climatológicas. Aunque conducir por el desierto al medio día podría ser un paseo por el parque, franquear la neva-







■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Europress
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras de rally

[1] Unas flechas de estratégica colocación te permiten anticiparte a las curvas. [2] Los coches se agarran mejor sobre el asfalto. [3-4] Pasa a tiempo por el punto de control y podrás continuar. [5] Las secciones alpinas siempre son emocionantes. [6] ¡Ahí tranquilo, Tommi!









5 6

LAS CARRERAS SON COSA DE PISAR A FONDO... Y PESE A LAS RESERVAS, ES DIVERTIDO, AUNQUE NO ABSORBENTE.

da Finlandia a oscuras es una proposición con más chicha. Y no es que puedas ir directo a cualquier lugar que quieras tras cargarse el juego, no. Para avanzar debes clasificarte en una posición determinada y en un tiempo dado, cosa que garantiza que el juego tenga una curva de aprendizaje gradual. Es decir, que no verás todas las pistas en un día.

Como cabe esperar en estos casos, hay varios modos diferentes de juego, incluyendo las opciones Arcade, Campeonato y Contrarreloj. También existe la generosa oferta de «retar a Tommi», quien suele intervenir con algún que otro comentario útil cuando las cosas salen mal. Hay que destacar la inclusión de una justa para dos jugadores a pantalla partida que, aunque no iguala la partida de dos jugadores de *V-Rally* (*PSM* 9, 9/10), no lo hace nada mal.

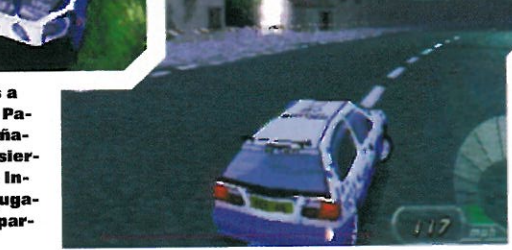
Hay ocho coches en el juego, cada uno modelado con fidelidad respecto a su equivalente en la vida real, y sin duda serán pocos los lectores que se emocionen al saber que uno de ellos es un Skoda. Ah, pero lo que no todos saben es que hoy en día Skoda pertenece a Volkswagen y son en realidad bastante buenos. Y además acabarás probándolos todos.

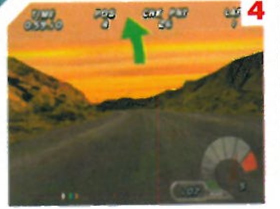
Pero no por contar con muchos coches y circuitos un juego ya es la pera. **Compara los gráficos de *Tommi Mäkinen* con *V-Rally*, de Infogrames, y con *Colin McRae*, y el pobre Tom fracasa rotundamente**. La decepción es mayor si recuerdas que *V-Rally* apareció hace ya un siglo. Además, *Mäkinen* está plagado de fallos técnicos, cosa que desanima bastante,













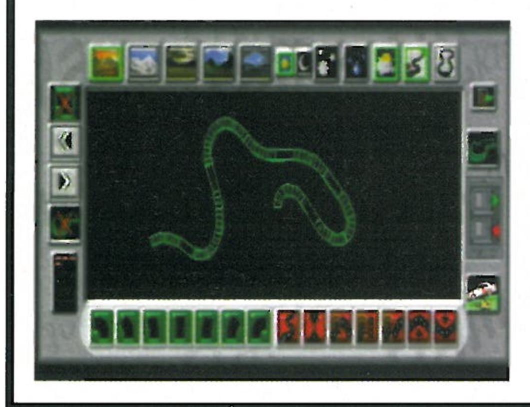


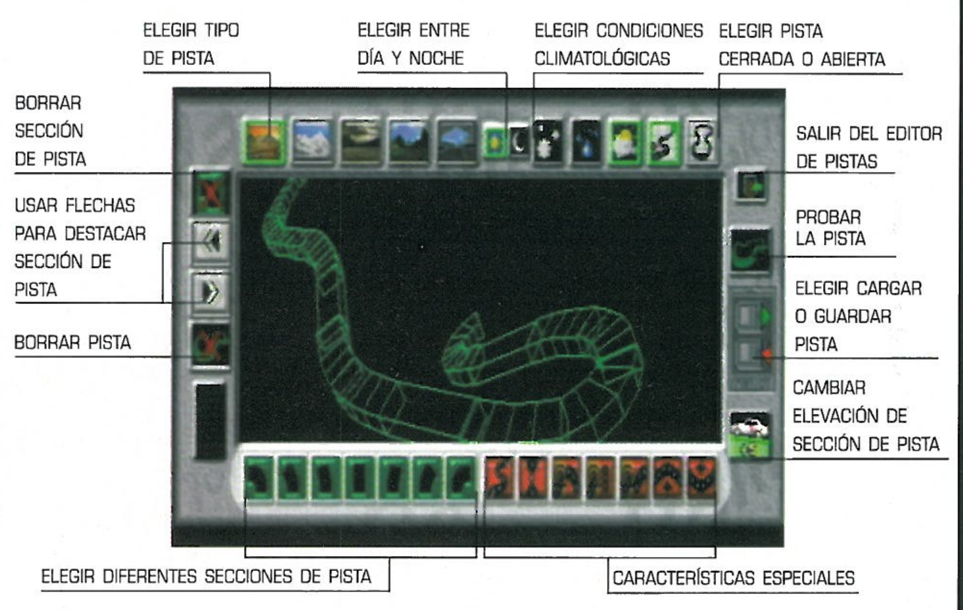
[1] Preparémonos a dar vueltas. [2-3] Parece de buena mañana. [4] Rey del desierto. [5] Esta vez es Inglaterra. [6] Dos jugadores. A pantalla partida, claro.

PlayTest Tommi Mäkinen Rally

PISTA AL GUSTO

El editor de pistas en 3-D te permite diseñar, construir y grabar tus propios circuitos. Elige entre cinco terrenos: Selva, Bosque, Desierto, Montañas o Alpino. Apunta y haz clic por la interfaz para colocar pendientes [5, 10 o 15], inclinaciones, curvas, túneles... Puedes colocar rectas o curvas de tres grados distintos [22°, 45°, 90°]. Los botones laterales te dejan rotar el circuito, así como acercarte o alejarte.





HACE TRES AÑOS *MAKINEN* HABRÍA SIDO UN TÍTULO ROMPEDOR, AHORA SÓLO ES UN SEGUNDÓN. QUIZÁ LA PRÓXIMA VEZ...

por no decir algo más. Y ya que cargamos las tintas, la detección de colisión entre los coches no es todo lo precisa que uno exige en estos tiempos de perfección arcade.

Las carreras son cosa de pisar a fondo el acelerador, sobre todo en los circuitos arcade más fáciles. Y pese a las reservas es divertido, aunque no absorbente. Desde luego, a aquellos con poca experiencia en juegos de conducción *Mäkinen* les deja sentirse cómodos al volante y disfrutar de la oportunidad de clasificarse para la siguiente serie de circuitos. Si acabas entre los tres primeros, habrá una nueva ristra de circuitos disponibles (ubicados en puntos como Gales, Brasil, Inglaterra, Alemania, Canadá, Australia, China y Suiza).

Por desgracia, hay pocas de las sutilezas que en *Colin McRae* convierten la maniobrabilidad en un placer. Aprender a perfeccionar el manejo y conocer a fondo los matices de un juego de carreras forma tanta parte de la diversión como ganar las carreras. Sencillamente, *Tommi Mäkinen Rally* no posee las cualidades de los grandes juegos de conducción recientes, entre los que se cuentan *Colin McRae Rally*, *Gran Turismo* y, para quienes se inclinen por lo arcade, *MotorHead*. Toda compañía de software quiere probar suerte en las carreras, y tres años atrás *Mäkinen* habría sido recibido como un título rompedor, mientras que ahora es tan sólo un caballo segundón. Quizá la próxima vez...



[1] Al principio del juego puedes elegir entre una serie de distintos coches de rally. A medida que avanzas puedes pasar a coches más veloces; los necesitarás para superar a los rivales de las últimas fases. [2] Llega entre los tres primeros y acaba en el tiempo límite requerido para dirigirte a un nuevo circuito.

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
Colin McRae Rally	10/10	PSM20
TOCA Touring Car	9/10	PSM13
V-Rally	9/10	PSM9
MotorHead	8/10	PSM18



VEREDICTO

- GRÁFICOS — **Tan descuidado que decepciona 5**
- ACCIÓN — **Bastante sencilla 6**
- ADICTIVIDAD — **Salvado por la pantalla partida y muchos circuitos 6**

***Tommi* es una decepción si se lo compara con algunos de los recientes y geniales juegos de carreras de PlayStation. *Colin McRae Rally* es el campeón.**


6 SOBRE 10


A un maestro se le reconoce
con sólo mirarle a las manos.
namco
TEKKEN 3
Vuelve la leyenda. El juego más esperado del año ya está aquí. Tekken 3. Con más movimientos. Con más personajes. Con más animaciones. Con más rapidez y realismo. Conviértete en un maestro y entra en la leyenda con el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Tekken 3. El juego que te dejará marcado.
Tarjeta de Memoria 1 bloque
1 a 2 Jugadores
Optional Controller SLEH-0004
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/Tekken3
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken 3 ® & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved.
Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.







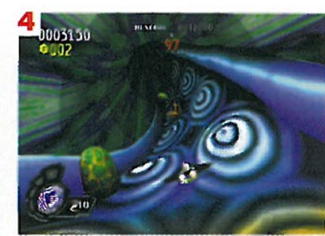


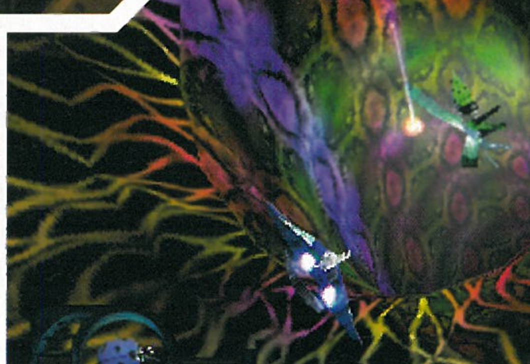
■ EDITOR	Arcadia	■ FABRICANTE	Gremlin
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

1

2

3

4

5
7

6


[1] Uno de los últimos niveles, con unas fuentes de luz estupendas. [2, 3] Todo tiene un aire a lo *Viaje Fantástico*. [4] Puedes elegir la nave con la que salir disparado de principio a fin. [5] Algunas de las armas consiguen que se estremezca toda la pantalla. [6] Los bichos se hacen más y más horripilantes a medida que avanzas en el juego. [7] Qué bonita es mi nave.

N2O

No hay nada malo en editar un *shoot 'em up* tradicional, pero ¿podrá *N2O* competir con los grandes del género?

N2O no es más que un *shoot 'em up* sin grandes pretensiones. Si te olvidas de los gráficos deslumbrantes y de la banda sonora de discoteca y desplazas la perspectiva desde atrás a una lateral, el resultado es un juego como *Asteroids*. Por supuesto, parece diferente y, de hecho, lo es. Pero el sentido del juego es destruir a secas. No hay que pensar mucho, vaya.

Para que un *shoot 'em up* de la vieja escuela no pase desapercibido en PlayStation tiene que agotar las posibilidades técnicas de la máquina, o introducir un elemento completamente innovador. *N2O* prueba suerte con un movimiento de 360º en un sistema de túneles. Sin embargo, no deja que te despegues de su superficie, sino que tienes que dar vueltas y vueltas sobre ella al tiempo que disparas a enormes bichos mecánicos. ¿Es éste el elemento completamente innovador del que hablábamos? Más bien no. *Forsaken* (*PSM* 18, 7/10) ya se adelantó a *N2O*, ofreciendo un movimiento de 360º, un diseño de nivel no lineal y cierta sensación de libertad.

El carácter restrictivo de los túneles impide que se te aparezcan temibles enemigos de ésos que ocupan toda la pantalla. En este caso los enemigos «jefes» no disfrutan de movimientos extra y son del mismo tamaño que los bichos normales, mucho más variados. Entorpecerán tu camino mosquitos, arañas negras, escorpiones, mariquitas y capullos que contienen escarabajos. Pero no esperes ver nada realmente espectacular.



Pegas aparte, hemos de reconocer que *N2O* es muy divertido, aunque no le vendría mal un poco más de rapidez. Girar por los túneles al tiempo que disparas llega a ser muy emocionante en algunas ocasiones y entre los *power-ups* hay bombas muy conseguidas, ametralladoras, misiles, láseres laterales y súper bombas que estallan en la oscuridad para revelarte los bichos que saldrán a tu paso.

Un juego que te mantiene en vilo y con el que te lo pasas en grande chillando no puede ser malo. Con su surtido de insectos mecánicos, sus armas y su banda sonora rollo bakalao, es el tipo de juego ideal para descargar tensión. *N2O* tiene algo que te incita a volver a jugar y superar otro nivel. Ya sólo por esto merece la pena probarlo.

Alternativas...

Tempest X	8/10 P	SM4
The Atari Collection 1	3/10	PSM7

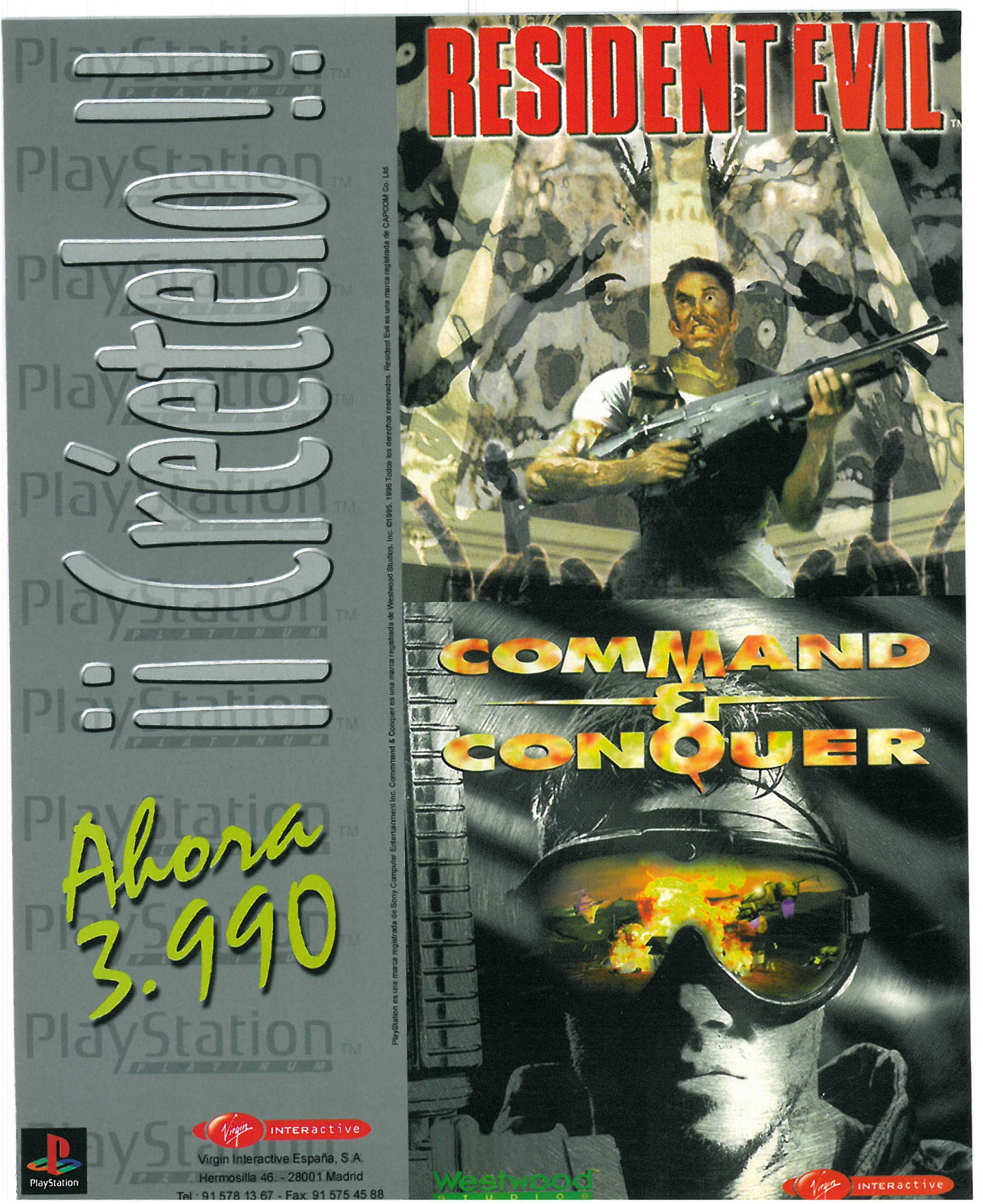


VEREDICTO

■ GRÁFICOS	La luz es maja, pero nada del otro mundo.	7
■ ACCIÓN	Estupenda: suena como *Wipeout* pero sin famosos.	8
■ ADICTIVIDAD	El juego es muy divertido, pero no lo bastante variado.	7

Poco atrevido y falto de inspiración, pero es excelente como entretenimiento, algo fundamental en un juego. Sería un *best seller* si costase no más de 5.000 pelas.

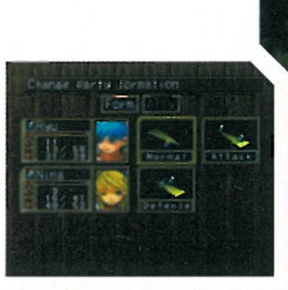



¡¡Créetelo!!
Ahora 3.990
RESIDENT EVIL™
COMMAND & CONQUER™
PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Command & Conquer es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. ©1995, 1996 Todos los derechos reservados. Resident Evil es una marca registrada de CAPCOM Co. Ltd.
PlayStation
Virgin INTERactive
Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla 46. - 28001 Madrid
Tel.: 91 578 13 67 - Fax: 91 575 45 88
Westwood STUDIOS
Virgin INTERactive



Breath of Fire III

Otro juego de rol japonés, pero en esta ocasión con **unicornios *punkies*** y dragones que se hacen pasar por humanos. **Genial...**











Breath of Fire III no llega al nivel de _Final Fantasy VII_, pero cuenta con unos simpáticos gráficos de cuidado detalle que aportan al juego una genuina atmósfera japonesa.

Te gustaría ser un dragón inmortal atrapado en el cuerpo de un jovenzuelo aventurero? Da un paso al frente, que *Breath of Fire III* tiene justo lo que quieres. En este juego asumes el papel de Ryu, el último dragón, a quien descubren aprisionado en un huevo. Liberado por mineros, el joven dragón es capturado y enviado en un tren penitenciario a la ciudad. Durante el trayecto logra escapar y queda solo y desamparado bajo forma humana.

Con la amistad de dos ladrones, Rei y Teepo, su juventud se convierte una serie de aventuras que conducen a un sangriento clímax. Luego comienza el juego en sí, cuando Ryu empieza a descubrir más sobre su pasado y emprende una búsqueda de respuestas al misterio de su vida.

Breath of Fire III es un juego de rol japonés estándar. Con ello queremos decir que es innovador, raro y absorbente a partes iguales. *BOF III*, que resulta familiar al instante a cualquiera que haya experimentado antes con juegos así, cuenta con dos capas de mapas con que lidiar, una banda de hasta tres personajes y una secuencia de combate independiente que irrumpe en pantalla en cuanto topas con

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSM12
Alundra	9/10	PSM19
Vandal Hearts	9/10	PSM7
Diablo	8/10	PSM18
King's Field	8/10	PSM6
Suikoden	7/10	PSM3
Blood Omen: Legacy of Kain	7/10	PSM4





■ EDITOR	**Infogrames**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Juego de Rol**



un monstruo. También propone una serie de subjuegos, desde una competición de tala de troncos a una de las simulaciones de pesca más bellas y flexibles que hemos visto en PlayStation (no era difícil impresionarnos en este sentido, por otra parte).

Breath of Fire III es un RPG entretenido y bastante fácil. Tiene ese genuino toque japonés en el que gráficos infantiloides y temas adultos se dan la mano, pero cuenta con un argumento satisfactorio y un sistema de batallas lo bastante complejo como para resultarte la mar de divertido.

El juego de rol electrónico, tradicional alimento de primera necesidad de muchas plataformas de videojuegos, ha sido ignorado ampliamente en PlayStation salvo por los fabricantes japoneses. La razón de esto es en cierta forma un misterio, sobre todo cuando echas un vistazo a la tabla «Alternativas...» de la página anterior y ves lo bien hechos que están los que se han publicado. *Breath of Fire III* continúa en esta línea. Excelente.

¿RPG? ¿ESO QUÉ ES?

Cuando dos americanos barbudos decidieron añadir algunas reglas para las escaramuzas individuales a sus habituales sesiones de *wargames* de mesa, ni se imaginaban su trascendencia. Corría el año 1971, y Gary Gigax y Dave Arneson acababan de inventar el primer juego de rol. Lo llamaron *Dungeons & Dragons* [*Dragones y Mazmorras*] y aún hoy sigue disponible. Los juegos electrónicos no tardaron en comprender la idea de un personaje en un mundo de fantasía; primero en los antiguos juegos de aventura de texto, luego, poco a poco, con mundos cada vez más abiertos y con mayor detalle gráfico, como en *Final Fantasy VII*. La mayoría de juegos de rol están ambientados en un mundo estilo Tolkien de razas alienígenas, magia y costumbres medievales, y se apoyan mucho en hechos fortuitos para guiar la jugabilidad. Suelen llevar implícitos un montón de estadísticas y cálculos a gran escala, lo que los hace pasto ideal para los videojuegos. Son siempre juegos muy detallados y absorbentes y suelen proporcionar más de 30 horas de juego.



1

2



3



[1] Éste eres tú convirtiéndote en dragón. [2] La tasca. [3] Este pervertido se merece una torta. [4] Horripilante monstruo fantasma.

4





VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Algo inferiores al estándar de *FFVII* 7
■ ACCIÓN	Profunda y absorbente 8
■ ADICTIVIDAD	Horas y horas de rol por delante 9

Los RPG japoneses son muy divertidos, y éste no es una excepción. Un cruce entre *Vandal Hearts* y *FFVII*; si tienes eso claro, lo disfrutarás.



Blast Radius

Llevar un visor de disparo y recibir consejos mentales de un barbudo venerable no te servirá de gran cosa. La Fuerza no pinta nada en *Blast Radius*...

[1] Un glorioso festín ocular. [2] Naves grandes = explosiones grandes. [3] En términos gráficos, todo es suave y nítido incluso en momentos frenéticos como éste. [4] Apuntar a las partes frágiles de una enorme nave de combate es una empresa arriesgada. [5] Ya puedes imaginarte lo joven que se habrá sentido Skywalker en momentos así.



Hay un montón de personajes fantásticos cuyo patronímico termina en «ooth». En la ciencia ficción se evidencia una técnica de bautizo similar. Sobre todo en la ciencia ficción mala. Se toma un puñado de cetas y equis y se esparcen en abundancia en nombres de naves y personajes. Sin embargo, *Blast Radius*, de Psygnosis, evita hábilmente este tópico y opta por la letra «k». Eres Kayne y luchas contra los kotankai, y algunas de sus naves se llaman LazerKlaws.

Revoltijos lingüísticos aparte, *Blast Radius* es un apetitoso festín futurista. El título hace una sencilla alusión a lo que aguarda al consolero. Porque desde luego uno tiene que destruir cosas *(blast)*, y permanecer en un radio prescrito *(radius)*. Al fin y al cabo, así es la vida de un mercenario galáctico. Kayne, traicionado por unos Imperiales (muy original), es el último superviviente del legendario Wolf Squadron. Triste y desilusionado, Kayne dedica su tiempo a ayudar a los vorn, una especie bondadosa perseguida por los kotankai. En el papel de Kayne debes luchar por los vorn, porque, como mandan los cánones, eres su única esperanza.

BLAST RADIUS FUNCIONA BIEN. UNA VEZ QUE TE TENGA JUNTO AL JOYSTICK NO QUERRÁS SOLTARLO.

El juego es el segundo asalto de Psygnosis en el campo de los *shoot 'em up* en 3-D para PlayStation. Su anterior producto, *Colony Wars* (*PSM* 12, 8/10), era un título digno que se hizo popular en ciertos sectores, pero al que muchos consideraron demasiado complejo.







■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D

2

3

1

4

5

6

[1] Gran parte del juego consiste en combatir en el espacio. Si no te apetece ser un Ciberbarón Rojo, evita este título. [2-3] Cuando acribillas a un enemigo eliminas su escudo, luego su nave y luego su cuerpo serrano. [4] Muchos *aliens* dejan tras de sí un *power-up* esférico. Chachi. [5] Es como una peli de sábado por la tarde, ¿eh? [6] Una sigilosa nave plana. Vaya flipe.

ES UN JUEGO AGOTADOR QUE REQUIERE HÁBILES MANIOBRAS Y DESINTERESADOS ACTOS DE BUEN SAMARITANO.

Está claro que Psygnosis ha tenido en cuenta estas críticas al abordar *Blast Radius*.

Al empezar el juego se te ofrece un garaje con cuatro naves entre las que elegir. Cada nave tiene sus puntos fuertes y débiles, un poco al estilo de los personajes de *beat 'em up*. La Hammerhead 56, por ejemplo, es una brutalidad de nave, muy sufrida pero un poco lenta. La Stealthshadow, por otra parte, es menos dura, pero tan veloz como la Swift. **Una vez acomodado en el aparato que escoges, partes hacia tu primera misión.**

Tu nave puede verse desde atrás o desde la cabina. Te adentras en el espacio y te lanzas a derecha e izquierda, arriba y abajo, mientras te esfuerzas por hacer impacto en los 29 tipos de enemigos con que te encuentras. Y en eso consiste el juego. De acuerdo, hay misiones que completar, pero sólo constituyen más tiroteo. No es que esto sea malo, por supuesto. Pero hay que dejarlo claro, si *Blast Radius* fuera una operación matemática, sería armas + explosiones x tiroteo = destrucción en masa. Si no te atrae, será mejor que no sigas leyendo.

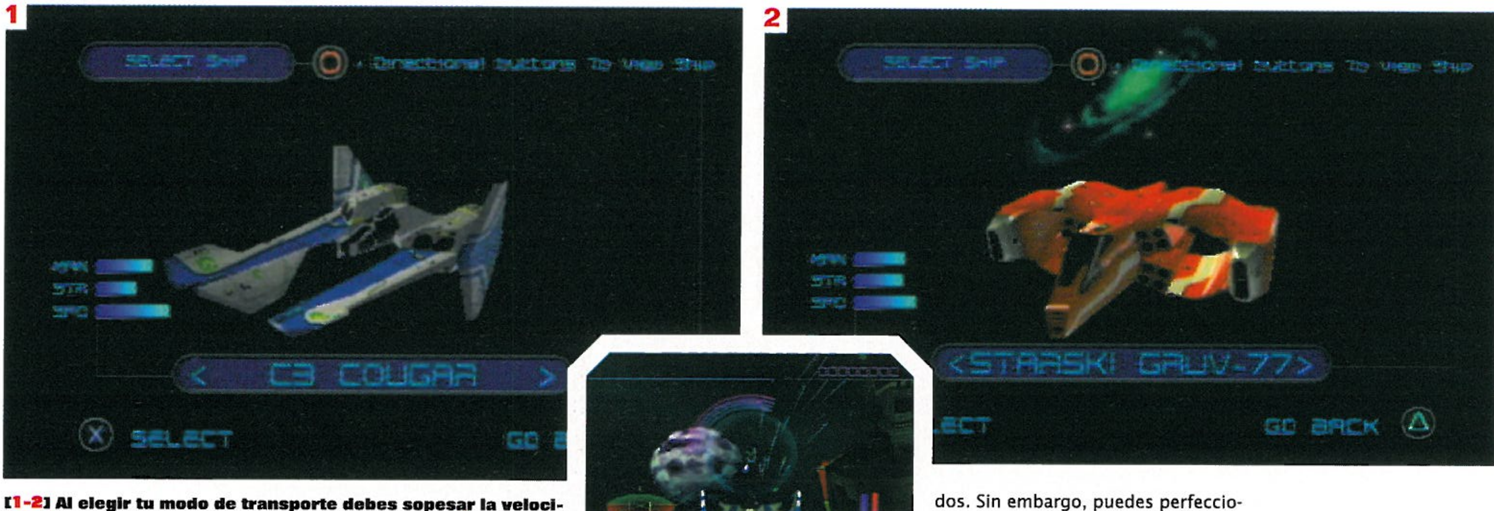
Las 40 misiones están agrupadas por secciones. Tras lograr acceso a una sección, cosa que consigues completando la primera misión, habrá hasta cuatro más disponibles. Puedes escoger la que quieras y jugar en cualquier orden. Lee las instrucciones de la misión antes de embarcar para escoger con criterio. **Puedes elegir entre destruir simplemente todo lo que se mueva o ayudar en la defensa de cruceros vorn, atacados por un enemigo que no hace ascos a fulminarte a ti de paso.**




Esta última opción proporciona una sensación de implicación en el juego mucho mayor. Aun a riesgo de ser atacado, debes defender los enormes cruceros vorn del poder de los kotan-kai. Si el crucero se va al garete, se acaba la misión. Hale, a casa. Sin dignidad, sin reputación y, lo más importante, sin dinero. Porque, si tienes éxito, los vorn pagan tus servicios con generosidad.

La remuneración es vital para otro elemento del juego. Con efectivo puedes comprar toda suerte de

Blast Radius



[1-2] Al elegir tu modo de transporte debes sopesar la velocidad del Cougar contra la resistencia del Starski. [3] Pulsa el turbo y deja atrás tus problemas.

armamento para implementar tu nave. Láseres de ondas, láseres de luz, bombas de dispersión, minas, bombas atómicas, láseres dirigidos... La lista de artículos ofensivos es amplia. Igual de impresionante es la serie de defensas, que incluye varios escudos, generadores de barreras y contramedidas electrónicas.

Durante la partida puedes recurrir tanto a armas principales como a secundarias. Las principales son los láseres. La secundaria al principio es un disparador de torpedos. Sin embargo, puedes perfeccionar ambas. El otro modo de mejorar tu situación viene dada por los *power-ups* que quedan entre los restos de una nave enemiga vaporizada: aumentan tu combustible y te otorgan *bonus* de botín.

En términos gráfico, *Blast Radius* es un virtuoso certamen de naves alienígenas en forma de lenguado, fragmentos de luces láser y sibilantes escudos abiertos. Para ser justos, no se ha conseguido del todo la impresión de vuelo (a menos que pulses el turbo), y la mayor parte del tiempo te parece que lo único que hace tu nave es flotar. No obstante, el efecto perjudicial de este detalle es insignificante, porque casi siempre estás liado en una marea de naves tratando de hacer blanco sobre tus muchos atacantes. Pese a lo dudoso de la historia, el juego es muy envolvente. Después de un par de niveles *serás* Kayne.

Puede que la jugabilidad sea del estilo *Babylon 5*, pero la música te parecerá de bestiario babilonio. Tu viaje a las estrellas se ve respaldado por plúmbeos sonidos electrónicos. Menos mal que quedan diluidos por el incesante rugido metálico de tus láseres.

Blast Radius funciona bien. El movimiento es suave, tus armas disparan a un ritmo frenético y los malos parecen más listos que los habituales en este tipo de títulos. Es un juego agotador que requiere hábiles maniobras (el mejor método de control es el pad analógico) y desinteresados actos de buen samaritano. Mejor aún, es un título irresistible. Una vez que te tenga junto al joystick no querrás soltarlo. Combatir a los kotan-kai como Kayne es diversión de primera.

SI *BLAST RADIUS* FUERA UNA OPERACIÓN MATEMÁTICA, SERÍA ARMAS + EXPLOSIONES x TIROTEO = DESTRUCCIÓN EN MASA.




[1-2] Adquiere artículos extra en la armería. Seguro que usas dinero espacial.

Alternativas...

Descent	8/10	PSM1
Wing Commander IV	8/10	PSM8
Colony Wars	8/10	PSM12
Forsaken	7/10	PSM18
Wing Commander III	8/10	PSM1

¡DURO CON ELLOS!

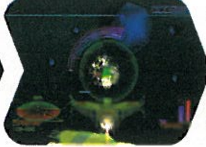
La cosa va de disparos constantes, pero planificar nunca viene mal. Ahí va información sobre uno de los primeros niveles.



Ignora las naves de poca monta. Ve por el pez gordo.



Deja atrás a los malos y vuela hacia el orbe central.



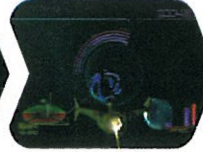
Sufrirás daños, pero dale con todo lo que tengas.



Cuando explote, pasa de las naves grandes: huye.



Ahora ve por los pequeños. Son presa fácil.



Recoge las bolas de *power-up* y arregla tu nave.



Cargado al máximo, acaba con los grandes.

PlayStation Magazine 21

VEREDICTO

GRÁFICOS	Actividades espaciales muy pulcras.	8
ACCIÓN	Querrás ser astronauta del futuro.	8
ADICTIVIDAD	Querrás despresurizar muchas, muchas veces.	9

Es un *shoot 'em up* estilo arcade muy divertido. Sus ligeros fallos no desmerecen un título que te dejará sudando furioso y satisfecho.



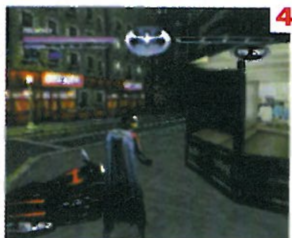
8 SOBRE 10







[1-2] El Dúo Dinámico, con sus respectivas pintas. [3] ¡Oooh, qué bonito...! [4] Será divertido romper los cristales de esa tienda y ver si alguien ha dejado algo para ti. [5] Haz que se coma las escaleras.





Batman & Robin

Es noche cerrada. El holograma de Batman se recorta en el nuboso firmamento. Gotham City necesita su ayuda... Qué raro.

A estas alturas, Probe es una de las pocas compañías que no tiene nada que demostrar: son los únicos que han sido capaces de llevar a buen puerto una licencia cinematográfica en PlayStation. Y lo han hecho dos veces: primero con *Alien Trilogy*, un *shoot 'em up* en primera persona que marcó un hito en el género; después con el fantástico *Die Hard Trilogy*, al que aún se cita como punto de referencia cada vez que se habla de un nuevo *shooter* en tercera persona o un juego para pistola. ¿Y ahora?

A diferencia de los clásicos *Batman* en 2-D, el título que nos presenta esta vez Probe lo tiene todo: aventura, acción, puzzles, lucha, disparos, velocidad y gráficos en 3-D. El escenario de *Batman & Robin* es la enorme ciudad de Gotham, para la que Probe ha necesitado utilizar un sistema de «carga continua». Así, puedes circular con tu coche a toda velocidad y en línea recta durante un buen rato sin que se termine el escenario. El resultado es algo parecido a las «ciudades infinitas» del tercer juego de *Die Hard Trilogy*, aunque en aquel caso el sistema que se puso en práctica era un «bucle» (la CPU repetía una y otra vez los mismo edificios).

Con *Batman & Robin* tendrás ocasión de meterte en la piel (o el cuero, mejor dicho) de cualquiera de los tres protagonistas de la película: Batman, Robin o Batgirl. Los de Probe dicen que se ha utilizado captura de movimiento para animar a todos los personajes, aunque nosotros no apostaríamos por ello... Quizás sea cierto, pero ¿de verdad son tan incómodas las mallas de cuero de los superhéroes?

No faltarán todos esos «bat-vehículos» que tanto nos gustan: el famoso Batmóvil, la «Bat-moto» de Robin, la «Bat-moto-de-chica» de Batgirl... Además, cada personaje posee unas determinadas características de fuerza, agilidad, etc. Puedes elegir a cualquiera de los tres desde el principio, y a lo largo del juego encontrarás hasta 17 armas distintas.

El argumento del juego está íntegramente basado en la película que le da nombre: el doctor Freeze —«Frío» en la versión traducida al castellano del film, en el juego todos los personajes conservan su nombre original—







La pantalla de opciones del menú de pausa y la computadora de la Bat-cueva son muy útiles para analizar las pistas, comprobar las armas, etc.




■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	Probe
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Arcade/acción






[1-3] Bat-transfórmate en Batgirl antes de salir de la Bat-cueva, monta en tu Bat-moto y Bat-etc.

TU BATMÓVIL PARECE POSEÍDO POR EL DEMONIO: CHOCARÁS CON TODOS LOS POLÍGONOS DEL ESCENARIO.

necesita hacerse con todos los diamantes de Gotham para mantener congelada a su criogénica esposa y su criogénico traje. Batman y compañía, por supuesto, están ahí para evitarlo.

Se nota que Probe ha hecho denodados esfuerzos por recrear una Gotham fiel a la mítica serie: el escenario es una «ciudad-gótica-virtual» completa.

Comienzas la partida en la Batcueva, encarnando a Batman. Desde allí, puedes cambiar de personaje, entrenar en la lujosa mansión del señor Wayne —que es la identidad del protagonista cuando no lleva su bat-ridículo disfraz—, leer los *e-mails* que has recibido en el Bat-ordenador, entrenarte en el arte del mamporro con un enemigo virtual o, simplemente, montar en el Batmóvil y salir a matar malos por la ciudad.

Sin embargo, el reloj (que transcurre en tiempo real) se pone en marcha desde el primer momento, ¡y no te queda mucho para detener a Freeze y averiguar dónde cometerá su próximo robo! Tienes un par de pistas en tu ordenador (en perfecto castellano) y un mapa completo de la ciudad. Estudia las pistas, lee tus *e-mails* y sal pitando a buscar a los malos...

Y ya está. Aquí es donde comienzan los problemas: tu Batmóvil parece un vehículo poseído por el demonio. Tendrás graves problemas para manejarlo... Bueno, seamos realistas: chocarás con todos los polígonos del escenario. Giros de 90º en un milisegundo, tráfico en sentido contrario, peatones que deben de estar ciegos, motoristas que deben de estar locos... Un infierno. Baja del coche para volver a la normalidad. No te preocupes si te alejas demasiado, tu fiel Batmóvil te seguirá de forma automática... Pero ¿qué es aquello? ¡Oh, cielos, es un malhechor asaltando a una inocente señorita! Corres en su ayuda y... otro problema. No sabes cómo atizarle.

El sistema de control del modo de lucha (al que accederás cuando encuentres el botón que lo activa, L1) es complicadísimo. Y mientras intentas averiguar o recordar cómo se atiza un simple puñetazo —se te agotaron las «bat-minas» y las «bat-estrellas bat-ninja» cuando estuviste probando para qué servía cada botón dos calles más abajo—, el tipejo te da una paliza memorable. Por desgracia, te acordarás de inmediato de los lamentables modos de lucha de *Perfect Weapon, The Crow, Spawn* y *Men In Black*. El de *Batman & Robin* no es tan pésimo como el de éstos, pero ¡qué difícil es advertir la diferencia! A los muchachos de Probe no les hubiese costado nada reutilizar el motor del primer juego de *Die Hard Trilogy*, y desde luego el resultado hubiese sido mucho mejor.

En cualquier caso, y ya que no hay remedio, te adelantamos que basta con que recuerdes uno o dos golpes distintos. Nosotros nos hemos pasado los cuatro primeros niveles con el mismo puñetazo.

A medida que salves a los civiles de sus respectivos asaltantes, recibirás ítems, encontrarás pistas, etc. Mira siempre en los buzones que hay en la entrada de algunas casas: puede que encuentres un periódico con un titular que diga algo como «*El diamante más grande del mundo será expuesto esta tarde a las 19:00 en el Museo de Gotham*». Está claro dónde encontrarás a Frío, ¿no? Mira tu reloj en el menú de pausa. Son las 18:45. ¡No tienes mucho tiempo!

El principal problema de *Batman & Robin* es que trata de acaparar demasiados géneros. Y flojea en casi todos. Las peleas son pobres, «mecánicas», casi «por turnos». La conducción de los vehículos es simplemente imposible. La cámara es tan espectacular como frustrante. Y el argumento es lo mejor que se podía hacer con una de las películas más pobres de la historia del cine.

Claro que, también hay algunos aspectos geniales: los *e-mails*, las pistas, los mapas, las armas, el escenario... Pero, como la mayoría de los juegos, *Batman & Robin* no es más que la suma de sus partes... Y el orden de los sumandos no altera (ni arregla) el producto.

¿Qué les ha fallado a los chicos de la Gallina de los Huevos de Oro? Quizás el secreto de sus dos éxitos históricos residía en la palabra «trilogy»...

Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSM1
Tomb Raider II	10/10	PSM13
Excalibur 2555AD	7/10	PSM5

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Detallados, pero oscuros y mal animados	7
■ ACCIÓN	Variada, a veces brillante, pero otras...	5
■ ADICTIVIDAD	Larga. Más que tu paciencia	7

El concepto general es estupendo. Lástima que al darle forma hayan surgido tantos fallos. Fallos demasiado graves. Al menos está traducido, algo que agradecerás a menudo.

7 SOBRE 10






[1] La intro consigue ambientar la compleja trama del juego. [2] Por suerte, hay montones de células de salud extra que recoger en los niveles. [3] Justo en el punto de mira. [4] Hombre, Burt Reynolds. Y tiene un mensajito para ti... [5] Aquí puedes guardar tu posición en el juego. [6] Dificilillo, el chaval.

Brahma Force

Matar siempre es divertido. Y más si lo que matas son robots: producen un menor sentimiento de culpa...

Hasta ahora, Genki no puede presumir de haber traído grandes maravillas a PlayStation: *Kileak The Blood*, un *shoot 'em up* en primera persona bastante pobre, y *Epidemic*, un clon del anterior aderezado con un montón de puzzles imposibles.

Al principio, los escenarios grises de *Brahma Force* nos hicieron pensar que se trataba de la continuación de *Epidemic*. Vaya susto. Pero tras un par de minutos a los mandos supimos que *BF* es algo nuevo, diferente y técnicamente superior.

Lo primero que destaca en él son sus secuencias de vídeo, sólo comparables a las de *Colony Wars* y *Shadow Master*. Lástima que no estén traducidas al castellano.

La historia es una especie de *Resident Evil* futurista: un virus se ha cargado a la población de una estación espacial, que ahora está dominada por robots. No son zombis, pero son robots muy malos.

La estación espacial es ahora una verdadera fortaleza enemiga, por lo que tú y un montón de chicos más sois descrionizados para combatir a las fuerzas del mal. Por supuesto, eres el único superviviente que logra entrar en la estación. Y ahí empieza el juego, a lomos de un súper robot de asalto último modelo.

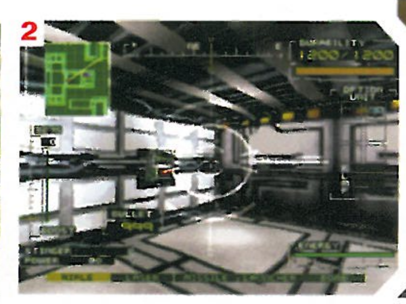
Sin embargo, también debes desarrollar ciertos conocimientos. A diferencia de los títulos de robots que has visto (y los *shoot 'em up* en general), tu bípedo, metálico y extravagante vehículo no se cura solito. **Recoger un ítem de energía no significa que tu nivel de salud vaya a aumentar por arte de magia**: tú eres tú, y tu robot es un robot. Es importante que comprendas que lo que controlas con el mando son dos elementos distintos.



Tu robot sufre desperfectos, que se reflejan en lo que el juego denomina «*durability*» (durabilidad); y tú recibes golpes, cambios de temperatura, daños por descompresión, etc., que afectan a tu nivel de «*energy*» (energía). Los ítems que recojas serán en ocasiones reforzadores para tu energía, y en otras reforzadores para la durabilidad de tu robot. En cualquiera de los dos casos, cada vez que recojas uno deberás ingresar en el menú de ítems para hacerlo efectivo. También hay otros ítems, como los aumentadores del espacio máximo de energía

[1] El mapa te proporciona toda la ayuda que puedas necesitar, más la opción de controlar la rotación para verlo desde cualquier ángulo posible.
[2] Un simple problema de puerta cerrada.
[3] Esta es la armadura que te han dado.





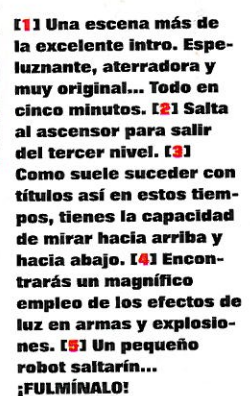





■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Genki
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 1ª pers.







[1] Una escena más de la excelente intro. Espeluznante, aterradora y muy original... Todo en cinco minutos. [2] Salta al ascensor para salir del tercer nivel. [3] Como suele suceder con títulos así en estos tiempos, tienes la capacidad de mirar hacia arriba y hacia abajo. [4] Encontrarás un magnífico empleo de los efectos de luz en armas y explosiones. [5] Un pequeño robot saltarín... ¡FULMÍNALO!

CON EL MANDO CONTROLAS DOS ELEMENTOS DISTINTOS: A TI Y A TU ROBOT.

y durabilidad, o dispositivos de autodestrucción temporizada... La munición también ha de recargarse desde este menú, y las nuevas armas que encuentres se harán efectivas desde aquí.

No creas que eso es un defecto. Con una o dos veces que accedas al menú de ítems en cada nivel te sobra. De hecho, nosotros superamos varios niveles sin problemas antes de advertir que existía este menú.

Los escenarios son casi todos abiertos... ¡pero oscuros! Apenas puedes ver unos metros a tu alrededor. El radar te advierte mediante sonido de la distancia a la que se encuentran los enemigos: cuanto más cerca está el malo, más rápida es la secuencia de pitidos. Puede que tu radar brille con puntitos de todos los colores y no veas nada en absoluto. Y de pronto... ¡aaaarrrgg! Y no veas cómo se pone la cosa cuando en lugar de un malo hay tres o cuatro... No es tan complicado como parece. Y no sólo nos referimos al menú de ítems, sino también a los ordenadores del escenario: encontrarás algunos que sirven para guardar la partida, aunque la mayoría están ahí para darte instrucciones acerca de algún tramo del escenario: cómo se acciona un ascensor, dónde se encuentra una sala de operaciones... En el menú de pausa también hay un mapa del escenario: una representación tridimensional que refleja los puntos exactos en los que se encuentran los interruptores, consolas, salidas, ascensores...

El control de los mandos es intuitivo, el cambio de las armas es rápido y accesible, el dominio del radar (hay varios tipos) resulta sencillo, y la variedad de movimientos es fantástica.

Además de los típicos desplazamientos laterales, *BF* cuenta con las dos mejores características de *Armored Core*: el dominio vertical de la cámara (que permite apuntar hacia arriba o hacia abajo, cambiando por completo el estilo de juego «plano» del resto de los *shoot 'em up*) y el salto por propulsión.

Tu robot cuenta con unos reactores que funcionan con aire ultracomprimido. Gracias a ellos puedes saltar y dominar tu trayectoria en el aire, como en *Armored Core* pero con una mayor precisión y suavidad. Así, puedes acceder a puntos del escenario muy altos e improvisar tácticas de huida en situaciones difíciles. El aire del compresor se termina tras unos tres segundos, y después vuelves a caer sin remedio.

El sistema de «puntería automática» de algunas armas es alucinante. Funciona como los famosos HUD, el sistema de los simuladores de aviones (y los cazas reales): el radar apunta de forma automática a un objetivo móvil siempre que esté dentro de un determinado campo de tiro. Como los misiles de *Air Combat* y *Ace Combat 2*. En *BF* el campo de actividad del HUD depende del arma que estés utilizando: la ametralladora sólo te exige tener al enemigo cerca del centro de la pantalla; los misiles de rastreo mantienen al malo como objetivo aunque le pierdas de vista (durante unos segundos); la ametralladora láser no tiene puntería automática (te obliga a centrar a tu enemigo en el punto de mira de la pantalla) y la bomba nuclear no lo necesita porque arrasa decenas de metros a la redonda (incluidos tú y tu robotito, si estáis a ras de suelo). Prodigioso.

Brahma Force es un *shoot 'em up* diferente: todo lo genial de *Doom*, *Shadow Master* y *Armored Core* con los gráficos de... *Epidemic*. Algún fallo tenía que tener, ¿no?








Alternativas...

MechWarrior 2	9/10	PSM5
Exhumed	8/10	PSM5
Shadow Master	7/10	PSM15
Armored Core	7/10	PSM18



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Su único punto débil.	6
■ ACCIÓN	Alucinante y muy completa.	9
■ ADICTIVIDAD	Largo, aunque un pelín repetitivo.	5

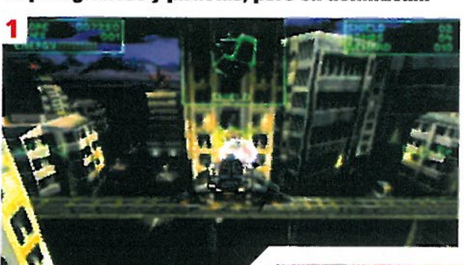
Una concepción del género radicalmente distinta. Lástima que sus gráficos no estén a la altura de sus últimos competidores.

7 SOBRE 10

Viper

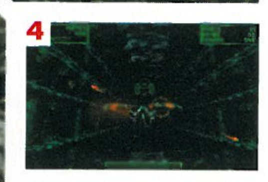
¿Un buen bocado? ¿Algo en lo que **hincar el diente**? ¿O sólo un **venenoso título** un pelín anticuado que deja **mal sabor** de boca?

[1] Sumérgete a través de las esferas transparentes para conseguir regalos y *bonus*. [2] Eso que parece una serpiente es un enemigo del nivel intermedio y resulta una bestia difícil de combatir. [3] Vaya, todo es tan lineal... [4] ...que no cuesta nada darse cuenta de que vuelas por encima de raíles. [5, 6, 7] El juego está adornado con bonitos toques gráficos y piruetas, pero en definitiva...

1


2


3


4



7

6

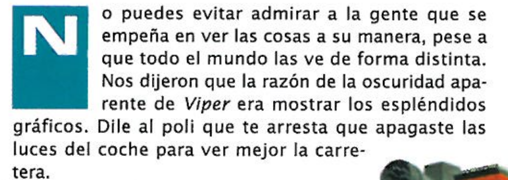

5


SI LA OSCURIDAD NO TE PROPORCIONA VISIÓN, LO HARÁ EL RESPLANDOR DEL ARSENAL DE TU OPONENTE.

No puedes evitar admirar a la gente que se empeña en ver las cosas a su manera, pese a que todo el mundo las ve de forma distinta. Nos dijeron que la razón de la oscuridad aparente de *Viper* era mostrar los espléndidos gráficos. Dile al poli que te arresta que apagaste las luces del coche para ver mejor la carretera.

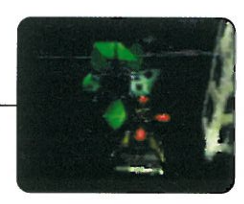
Los gráficos de *Viper* están por debajo de la media. Intentan conseguir un aire similar al del gran *G-Police* de Psygnosis (*PSM* 12, 9/10), pero anulan cualquier placer visual al oscurecer todo lo que se cruza en tu camino. Y si la oscuridad no te proporciona visión, lo hará el resplandor del arsenal brillante de tu oponente.

Eres un intrépido y valiente piloto de helicóptero, pero ser un piloto libre no te proporciona la libertad de movimiento que podrías esperar. Tienes que volar exactamente por donde el juego te dice que vueles o morirás estampado contra las barreras que marcan el circuito. Además, es imposible dar la vuelta.



Ahí va una indicación sobre lo que debes matar. Los pilotos enemigos te dispararán, pero sería imposible que los localizaras en la oscuridad si no fuera porque están iluminados invariablemente por una luz roja. Dedícate a disparar contra todas las luces rojas que tengas delante y estarás a salvo.

Mientras vuelas por ahí, vas coleccionando cristales verdes, que te envían a niveles de *bonus*. Hay bastantes enemigos que estorban tu avance y también verás que algunos escenarios son móviles. Esta característica engloba desde enormes engranajes rodantes de izquierda a derecha hasta puertas que hay que hacer explotar para abrir, y desde misiles hasta columnas de lava.









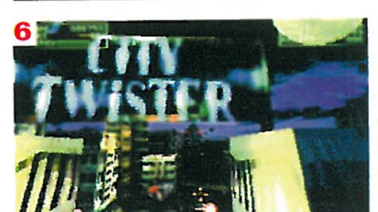


■ EDITOR	**Infogrames**	■ FABRICANTE	**Infogrames**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Francia**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* de vuelo**

[1] Al menos, siempre tendrás una muerte espectacular. [2] Vuelas a través de cavernas frías y oscuras... [3] ...por túneles estrechos [4] ...y luego por cavernas normales. [5, 6] Incluso en las ciudades tienes un camino establecido. Claro ejemplo de determinismo, pero esto es un videojuego, no un sistema filosófico. También nos recuerda a los juegos para PC anteriores a *Descent*.







MORIRÁS UNA Y OTRA VEZ HASTA QUE TE DES CUENTA DE QUE TIENES QUE VOLAR POR ENCIMA DEL MURO O POR DEBAJO DE ÉL; RESULTA INJUSTO.

Parece que los programadores son conscientes de la confusión que tiene el jugador sobre el lugar hacia el que debe dirigir el helicóptero, porque lo han utilizado a su favor. Parece que les encanta enviarte a volar por el circuito con el simple objetivo de empotrarte contra un muro. Morirás una y otra vez hasta que te des cuenta de que tienes que volar por encima o por debajo de él; resulta injusto y exasperante.

Las terribles imágenes del juego no son lo único que nos preocupa. Tampoco verás mucha jugabilidad tras las tinieblas. Tienes una perspectiva fija (muy pobre) desde detrás del helicóptero. Con ella tendrás que volar por varias pistas y hacerlo explotar todo, sólo para cambiar el rumbo y recoger los *power-ups* y las joyas. La vuelta a la pista resulta difícil porque puede que tengas que pasar por un túnel o que aparezca una puerta que hay que derribar. Todo estos no son más que intentos desesperados de provocar una sensación de urgencia.

No hay elementos de excepción. Nivel tras nivel, enemigo tras enemigo, explosión tras explosión, no hay nada nuevo que mencionar. Hay distintos enemigos y a veces existe la posibilidad de seleccionar una ruta, pero, al final del (largo, aburrido) día, esto sólo son pequeñas variaciones de lo mismo.

Entre otras minucias se incluye el hecho de que tu nave vanguardista no dispone de un arma automática (tienes que dedicarte a darle a la X). El sistema de contraseñas es tan pesado que garantiza la desmotivación y los escenarios son horrorosos si te acercas demasiado. Es una tentativa estancada en el pasado.

Alternativas...

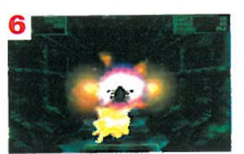
G-Police	9/10	PSM12
Ace Combat 2	8/10	PSM12
Air Combat	8/10	
Frenzy	5/10	
Independence Day	4/10	PSM8
Novastorm	3/10	

SEIS DE LOS PEORES

Los tipos enormes con los que te encuentras parece que formen parte de la vieja escuela de videojuegos. Necesitas varias fases para acabar con todos, y cada una de estas fases cuenta con una serie de explosiones y zumbidos particulares. Nuestro consejo es que tengas a mano todas tus Smart Bombs y las utilices contra los enemigos, y que tengas en cuenta su radio de efectividad para asegurarte de que actúan con eficacia.





[1] Cuando aparece un tren como enemigo, *sabes* que vuelas sobre raíles. [2] Los objetivos siempre se iluminan para que sepas hacia dónde disparar. [3] Puede que este hombre de piedra sea impresionante, pero es más viejo que Matusalén. [4, 5, 6] La oscuridad del juego se rompe con brillantes explosiones.

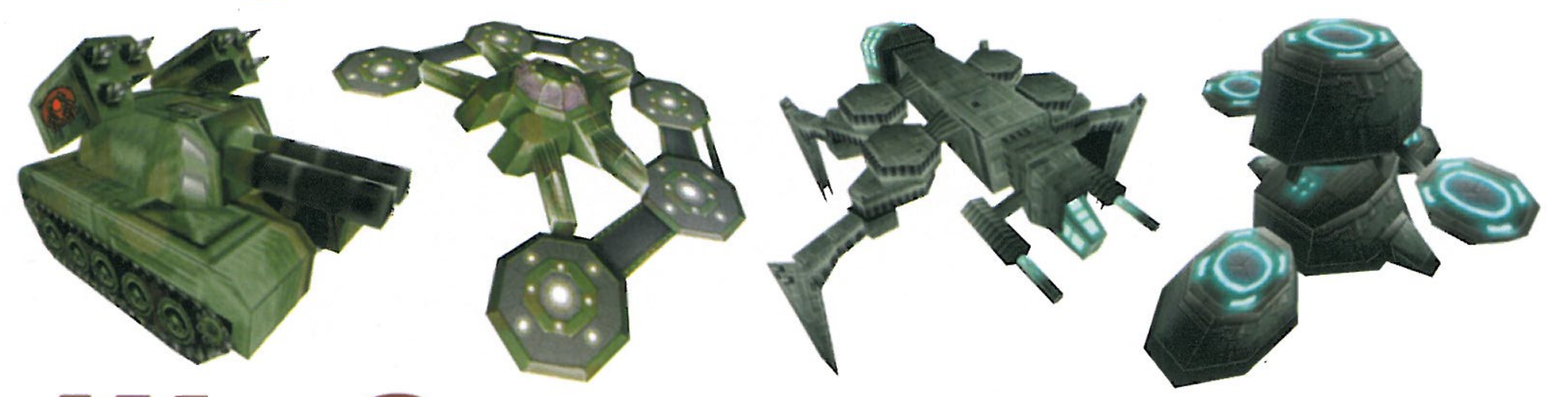


VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Oscuros y, a veces, oscuros	7
■ ACCIÓN	Hay juego aquí dentro, en alguna parte	7
■ ADICTIVIDAD	No creemos que te dure hasta 1999	5

***¿Viper?* La acción es algo engañosa y los gráficos están pasados de moda. El juego no es una pérdida de tiempo, pero esperamos más en 1998.**

6 SOBRE 10



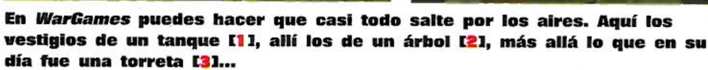
WarGames: Defcon 1

A la zaga de India, Francia y Pakistán, EA se ha convertido en la nueva superpotencia lista para pulsar el botón...









En *WarGames* puedes hacer que casi todo salte por los aires. Aquí los vestigios de un tanque [1], allí los de un árbol [2], más allá lo que en su día fue una torreta [3]...

WarGames: Defcon 1 actúa como secuela de la película de 1983 *Juegos de Guerra*, centrándose en este caso en la batalla entre el hombre y la máquina. *Juegos de Guerra* se estrenó en los cines en una época en la que todo el mundo creía que vivíamos al filo de una guerra nuclear. La peli contaba la historia de un joven pirata informático que lograba introducirse en la macrocomputadora de guerra de NORAD, provocando una histeria parecida a la de *Armageddon*. Ay, aquellos tiempos de paranoia...

La secuela para PlayStation de EA actualiza un poco las cosas. El juego está ambientado justo después de los acontecimientos de la película y en él la macrocomputadora ha tomado conciencia de sí misma y está desesperadita por hacer estragos a través de Internet (¿una variación del SkyNet de *Terminator*?). Por lo pronto ha conseguido crear todo un ejército de tanques y torretas, con el que se dedica a atacar baluartes militares de todo el mundo. En *WarGames: Defcon 1* puedes luchar a favor o en contra de las máquinas, según sea el grado de estima que te merezca la existencia de la humanidad.

Puede que con todo este rollo de tanques, torretas y dominación del mundo hayas llegado a la conclusión de que *WarGames: Defcon 1* no es sino una copia más de *Command & Conquer*. Si bien permite asimismo planear ataques y movilizar fuerzas, el juego presenta una orientación arcade más acusada. Pone énfasis en desplegar tanques y atacar por tu cuenta, y no tanto en desplazar pequeños elementos gráficos por pantalla. El resultado es un *shoot 'em up* con un buen puñado de tácticas opcionales y que cuenta además con un juego muy

TANTO BOMBARDEAR Y AMETRALLAR PUEDEN HACER DEL JUEGO ALGO REPETITIVO.

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Variedad de escenarios y vehículos.**	8
ACCIÓN	**No es la de *C&C*, pero es inmediata.**	7
ADICTIVIDAD	**Multitud de vehículos y misiones.**	7

Puede que no sea el más estimulante de los juegos en términos cerebrales, pero su abundancia de misiones y batallas aseguran la adictividad.



8 SOBRE 10









■ EDITOR	EA	■ FABRICANTE	Interactive Studios
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesatas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

GUERRA A DOS BANDAS

En caso de que te parezca demasiado tener por adversario a tu PlayStation en una guerra contra computadoras, *WarGames* adjunta un modo para dos jugadores. Puedes escoger entre tres modos versus diferentes, que se valen de una ingeniosa pantalla partida en diagonal para representar la acción. A muerte es una batalla con todas las de la ley, disputada hasta la extinción de uno de los contrincantes. La regeneración a muerte es lo mismo, pero con una provisión ilimitada de unidades. Por último, la captura de la bengala premia el sigilo en lugar de la fuerza, ya que tendrás que colarte en el campamento de tu contrincante, mangarle una bengala y llevártela a la base.





inmediato. *WarGames* constituye, en definitiva, un buen rival de los mejores juegos del género.

Al ofrecer las opciones de ayudar a NORAD en su lucha contra la macrocomputadora o de apoyar al descontrolado ZX81, el juego puede permitirse el lujo de disimular su relativa sencillez con toda una colección de recursos tácticos. Así, cada misión viene precedida de una exhaustiva información y permite llevar a cabo misiones secundarias. Un sistema de correo electrónico facilita más información, aunque se ciñe, en realidad, a los mismos temas: avanzar, acabar con las fuerzas de la macrocomputadora y proteger o destruir determinados objetivos. Una vez tengas a tu cargo la macrocomputadora o las fuerzas de inteligencia de NORAD (menuda contradicción, ¿no?) empezará la diversión.

Contemplas las batallas desde un punto de vista aéreo, justo por encima de los vehículos asignados a la misión. Entre estos últimos hay tanques, jeeps, helicópteros y aviones, todos provistos de un sinfín de armas destructivas.

Los veteranos de PlayStation podrán reconocer elementos de *Return Fire* (*PSM* 1, 7/10), aunque la banda sonora de *WarGames* no es tan subyugante como la del título de la Warner Bros. De todas formas, esta falta queda más que compensada por el estilo gráfico y la sutileza del juego de EA, que presenta además una mayor variedad: el éxito de las misiones depende de la habilidad que tenga el jugador con cada uno de los vehículos a su disposición.

Al principio, *WarGames* no parece para nada complejo. Las misiones no entrañan demasiada dificultad, y tanto bombardear y ametrallar puede resultar hasta repetitivo. Esta situación se ve contrarrestada por la variedad de vehículos de *WarGames*, en total 30 unidades bien diferenciadas. El elemento estratégico, que juega un papel limitado en la acción, no te impedirá sacar partido de sus capacidades. Al fin y al cabo de lo que se trata es de «matar o morir». Aun así, puedes diseñar estrategias, por pequeñas que sean, y disfrutar mientras tanto de un montón de explosiones y deslumbrantes ataques aéreos.

WarGames: Defcon 1 no es, ni mucho menos, un juego estelar entre los títulos PlayStation. Hay docenas de juegos que tienen mejor pinta y mayor complejidad. Si con *Command & Conquer* se te quitaron las ganas de alternar con juegos de estrategia, tienes en *WarGames* una amable introducción al género. Sus tendencias arcade no te convertirán en un Patton o Schwarzkopf, pero tendrás oportunidad de poner a prueba tus propias ideas.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10	PSM3
C & C: Red Alert	8/10	PSM14
Return Fire	7/10	PSM1




[1] Toma eso, máquina del diablo. [2] El modo a muerte para dos jugadores es hiperviolento, termonuclear, una extrema carnicería salvaje.

V3 RACING WHEEL



Aparatos extravagantes, de colorines, con formas extrañas y nombres futuristas... ¡Por fin un volante redondo!

Producto:	V3 Racing Wheel
Fabricante:	InterAct
Importador:	InterAct
Precio:	13.990 pesetas

Características generales

¡Vaya, un periférico como los de antes! ¡Y con toda la tecnología de los de ahora! Ya hacía tiempo que echábamos en falta algo así... El V3 es el segundo volante completamente circular de PlayStation. Consigue reunir toda la grandiosidad del aspecto clásico y simplista del Per4Mer con el control ultrasensible del Race Leader y las prestaciones del Mad Catz.

Cuenta con el recorrido analógico más largo que ha pasado por las autopistas de PSX: ¡300º de giro! Casi una vuelta completa, qué barbaridad.

Su suavidad es sólo comparable a la del Race Leader, con el que comparte el mismo sistema de reconfiguración de botones programables y el diseño de la base, pensada para sujetarse con las piernas. La longitud y la inclinación del eje también son ajustables.

La austeridad de su aspecto recuerda inevitablemente al Per4Mer, si bien esta vez el cilindro que conforma el volante es mucho más grueso (como el de un volante de verdad).

En el V3 encontrarás todos los botones del mando estándar de Sony, además de la cruceta direccional. Sin embargo, lo curioso es que todos están en la cara frontal del periférico, ninguno detrás (donde suelen encontrarse «R1» y «L1», a veces acompañados incluso de «R2» y «L2»).

Al principio puede que esta distribución te parezca un tanto extraña, pero la cosa cambia en el preciso instante en el que te pones a jugar: todo está justo donde debe, casi en el mismo lugar que en el mando estándar. La accesibilidad de todos los controles es inusitada, podrás ejecutar cualquier función de manera casi intuitiva. Increíble.

Y en cuanto a los pedales, perfectos, como casi todos. Un largo recorrido analógico, una resistencia comedida y una base lo suficientemente grande.

Ergonómicamente correcto

Hasta ahora, sólo el Race Leader 32 había logrado solucionar el problema de la «incomodidad» de todos los volantes para consola. Antes todos estaban pensados para sujetarse mediante ventosas a una superficie plana, como una mesa. Los pedales se colocaban en el suelo, y el único modo de que la mesa no molestase a las piernas era situarla por encima de las rodillas, y entonces el volante no dejaba ver la pantalla de la tele.

La base plana y alargada del Race Leader permitía sentarse sobre ella, de forma que el volante quedaba justo delante de nosotros, sin perjudicar a la visibilidad del usuario y sin nada que estorbara a las rodillas.

Puesto que todos los volantes existentes han presentado el mismo problema, InterAct ha optado por utilizar el mismo sistema que UbiSoft: una base plana sobre la que poder sentarse. Buena idea. Sea de quien sea.

Cada cosa en su sitio

Los botones de control del mando estándar están colocados de la misma forma en el V3, y con los mismos símbolos: «Cuadrado», «Triángulo», «X» y «Círculo» a la derecha y cruceta direccional a la izquierda. Eso quiere decir que, en modo digital, podremos jugar con cualquiera de los títulos PlayStation, del género que sean (no será tan cómodo como jugar con un mando, claro, pero poderse, se puede).

A PRUEBA CON...

Need For Speed III
Alucinante. Lástima que *NFS III* sea uno de los simuladores de carreras con el cambio de marchas más espectacular..., con botones no lo es tanto. Los volantazos con el Ferrari te dejarán de piedra. No te lo puedes perder.

Gran Turismo
Dentro de lo que cabe, no funciona del todo mal. Pero *GT* es *GT*. Y su Dual Shock es su Dual Shock.

Road Rash 3D
Inmejorables resultados. La pena es que, como en el caso de las marchas de *NFS III*, los golpes y patadas con los que te defiendes en *Road Rash 3D* funcionan mediante botones. Mejor juega en el modo Time Trial.



V-Rally
Muy bien. No necesitas ni la mitad del recorrido del volante, por lo que la necesidad de usar botones para el cambio de velocidades o el freno de mano/pie no supone en este caso ningún problema (las manos pueden permanecer en el mismo sitio durante toda la partida).

Colin McRae Rally
Superior. Nadie en el mundo se atrevería a utilizar las marchas manuales de *Colin McRae Rally*: girar a tiempo en las curvas es algo que requiere toda la atención que se pueda prestar. Además, el freno normal, con el pedal analógico, responde casi con la misma vehemencia que el de mano, por lo que se puede utilizar la configuración por defecto sin necesidad de los botones. ¿Perfecto? Bueno, *Colin McRae* también es el título de carreras más fiel al Dual Shock de los que hemos visto hasta el momento, y con el V3 jamás experimentarás ni la más leve vibración... Una pena.







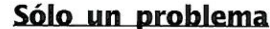
Los «L» y los «R» son los cuatro controles programables, y están situados en los extremos derecho e izquierdo (los lugares más accesibles del volante), y los pedales también son programables.

Nuestro consejo
Un buen conductor, alguien acostumbrado a los volantes con pedales analógicos, no necesita para nada el freno normal. Basta con controlar el recorrido del acelerador y usar de vez el cuando el freno de mano para dominar cualquier curva. Por eso, nuestro consejo es que prescindas del freno normal y asignes la función del freno de mano a uno de los botones de acceso inmediato o, mejor, al pedal izquierdo.

Si controlas la velocidad y el freno con los pies, podrás sujetar con una mano el volante por la parte superior y ejecutar giros de 150º con toda la comodidad del mundo. Los contravolantes eran un problema en el Mad Catz, porque no podías cambiar de giro bruscamente: su excesiva resistencia proporcional al giro hacía que perdieras el control con cualquier virado un poco rápido, así que resultaba imposible calcular el siguiente giro. Además, con cada volantazo la base se movía de su sitio.

Con el V3 no tendrás esa clase de problemas: el giro es muy suave, y el autocentrado casi sedoso. La forma completamente circular del periférico te permite sujetar el volante por donde mejor te convenga, de manera que el control se hace mucho más intuitivo. Si, como hemos dicho, has traspasado las dos funciones que necesitas —freno de mano y acelerador— a los pedales, no te será necesario mantener las manos cerca de ningún botón, y entonces sí que podrás deslizar las palmas para corregir curvas, dar volantazos, cambiar de mano... Libertad absoluta.

Sólo un problema
Tenemos una mala noticia para los fans del cambio de marchas manual: no hay palanca de cambio. Si quieres cambiar las marchas de la forma tradicional, no tendrás más remedio que usar los botones.



La necesidad de utilizar controles digitales para cambiar de velocidad te obliga a mantener las manos cerca de dos botones (los que tú quieras, pero dos), de manera que se acaba la libertad en las manos. ¿Cómo es posible que InterAct se haya fijado en la base del Race Leader y en la forma del Per4mer y que no haya visto la palanca de cambios del Mad Catz? Cosas de la vida...

PlayStation

VEREDICTO

Nos hubiese gustado encontrarnos de nuevo con una palanca para el cambio de marchas manual. Por lo demás, se trata de un periférico impecable. Sin vibración, pero impecable.

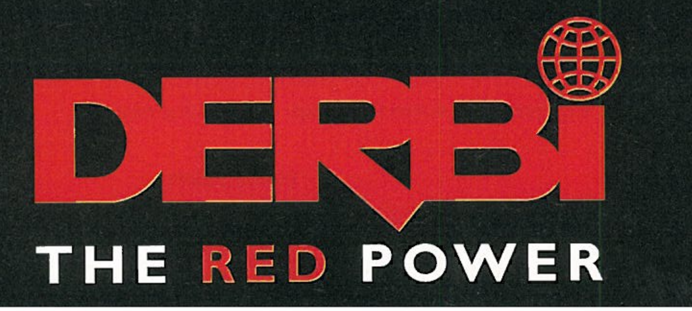
9 sobre 10

PREDATOR

Lo único estable en tu vida



www.derbi.com



Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

10



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi*** **(demos jugables)**

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four*** **(demos jugables)**

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen*** **(demos jugables)**

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita*** **(demos jugables)**

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer*** **(demos jugables)**

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World*** **(demos jugables)**

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



¡10 mandos DUAL SHOCK de Sony!

PlayStation Magazine
Edición Oficial Española

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23 08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

¿45 SEGUNDOS?

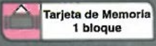
Esto está chupao. A ver por dónde tiro. Si voy por aquí llego aquí. Si voy por aquí llego aquí. Gira. ¡Huy! ¡Si estoy boca abajo! ¡Que se me llena de sangre la cabeza! ¡Puag! Be encuentro bal... Y todo por esa guarrería de plátano. Salta hacia abaaaaaajooooo y hacia arriiiiiiibaaaaaa Buf. Pa habernos MATAO. No sé por qué me parece que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos. Echa el freno, Madaleno. Si fuera por este camino... pasando por esa zona de pinchos... ¡Hecho! Ahora no hagas el tonto. CONCENTRACIÓN. ¿Pero qué demonios es esto? ¡Un desnivel! Buf. Por los pelos. Un poco más y me caigooooooo

PIÉNSATELO.

KULA WORLD



KULA WORLD





DUAL SHOCK



Todo el PODER en tus MANOS

www.playstation-europe.com

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA

TOP SECRET

¿Nunca te has preguntado por qué **hay quien te aventaja,** te supera y está más despabilada que tú **en PlayStation?** Su secreto ha salido a la luz. **Devoran nuestra sección** de trucos.

GRAN TURISMO



Hay tanto que contar sobre *GT* que tuvimos que decidir cómo dar las mejores sugerencias al máximo de gente. Tras un par de minutos rascándonos la cabeza se nos ocurrió la idea perfecta: acción para dos jugadores. Al fin y al cabo, *GT* tiene tanta calidad como título multijugador que habrá colegas jugando entre sí por todo el país. Sigue leyendo y te contaremos cómo vencerles en cada ocasión.

DESTREZA EN LA CONDUCCIÓN

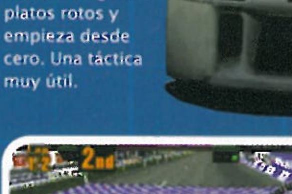
Hay muchas maneras de conducir en *GT* (cauta, atrevida y totalmente peligrosa) y cada una tiene sus ventajas, pero cuando se trata de jugar contra tus amigos, sólo hay un tipo de conducción: sucia. Lo primero que hay que aprender es cómo derrapar. Esto es vital para mantener una velocidad alta mientras tomas las curvas y puede ser bastante práctico para golpear de paso a tu oponente.

Derrapes

Para empezar un derrape levanta el dedo del acelerador y pulsa enseguida los frenos. Gira en la dirección que quieras y, cuando el coche empieza a derrapar, contrólalo pulsando la dirección contraria. Esto es esencial para tomar curvas muy cerradas, pero si lo calculas bien puedes desviar de un golpe a tu rival derrapando contra él. Puede que te deslices un poco demasiado lejos, pero él estará dando vueltas mientras tanto. Descarado pero efectivo.

Tomar curvas

Quizá parezca que tomar curvas no tenga tanto secreto —giras el volante y ya está—, pero si vas pegado a la parte trasera de tu oponente puedes usar las curvas en tu beneficio. Además del derrape hay un maravilloso modo de arrinconar a tu amigo. Imagínate: vais uno junto a otro en una curva cerrada (funciona mejor cuando estáis junto a un muro o una pared de roca) y tu colega está en la pista interior. Gira un poquito hacia dentro y quédate en la línea de carrera hasta que no tenga suficiente espacio y choque contra la pared. Con esto tendrás tiempo para escaparte a gran velocidad mientras él recoge los platos rotos y empieza desde cero. Una táctica muy útil.







Trucos feos

Si tienes la mala suerte de ir detrás de tu amigo prueba este truquillo. Cuando tu capó esté más o menos a la altura del final de su maletero vira de manera brusca contra él. Si todo va bien, empezará a dar vueltas como un poseso, mientras que la fuerza del impacto detendrá tu giro y te dejará alejarte. El único inconveniente es que a tu amigo ya no le caerás tan bien.





LAS PISTAS

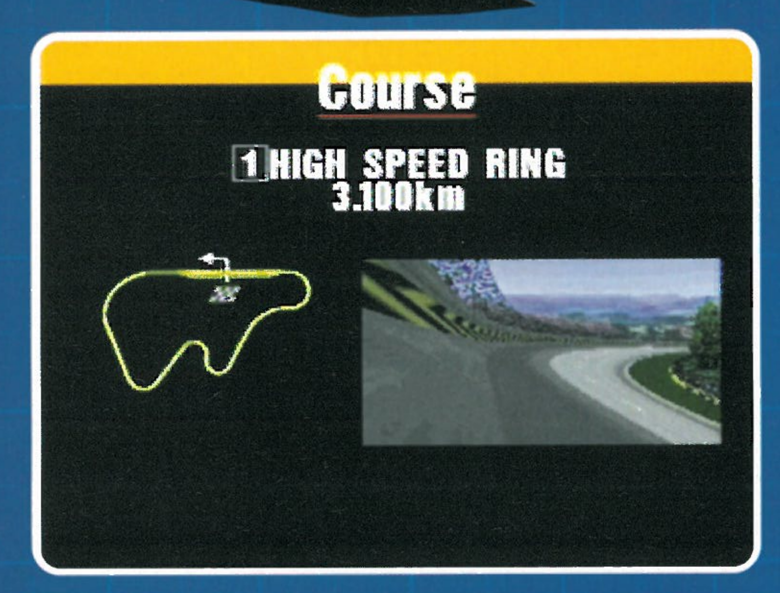
Cualquiera que haya jugado a *GT* sabrá que hay 11 pistas en total, pero hay tres que son especialmente buenas para dos jugadores. Sigue nuestra guía y seguro que permaneces todo el rato en la línea de carrera.

High Speed Ring

El primer sitio que hay que visitar es el fantástico High Speed Ring. Vale la pena probarlo por bastantes razones, pero más que nada porque es corto y bonito, con lo que resulta más probable que te mantengas cerca de los otros coches. A ello se suma el hecho de que las curvas son bastante suaves, así que estarás rozando la velocidad punta durante toda la carrera. Comienza con una curva muy fácil (pégate a la parte superior para conservar la velocidad), seguida de otra bastante cerrada pero manejable: bastará con frenar un poquito. Tras esto hay un par de curvas que requieren derrapes, pero nada que sea demasiado complicado hasta llegar a la última curva. Puedes tomarla con precaución pisando el freno, pero en *PSM* preferimos un método más radical: pulsa a saco el freno de mano y tómala derrapando. Con esto mantienes la velocidad, de forma que pasas con bastante facilidad, y además quedas la mar de vacilón.

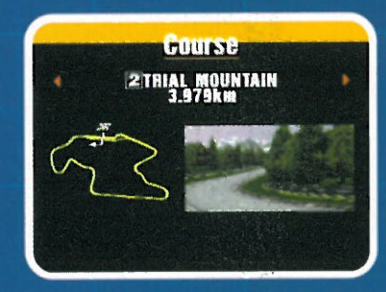
Clubman Stage 5

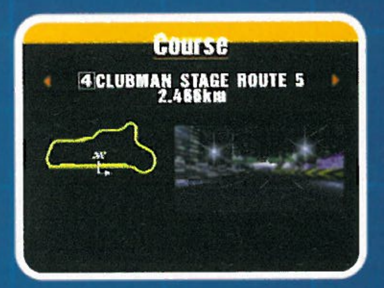
Es otro circuito corto, pero también uno de los más rápidos del juego. Al principio hay una recta muy larga que te dejará aumentar a la velocidad máxima al acercarte al túnel. Justo antes de entrar, pulsa los frenos para que el coche empiece a derrapar y luego contrólalo al tomar la curva. Una vez que salgas del túnel pégate al lado izquierdo y toma la curva lo antes posible para evitar golpear el peligroso muro del otro lado. La siguiente curva es algo más complicada y requiere un complejo derrape, sólo que esta vez usa el freno de mano, y pronto. Por experiencia, es bueno usarlo cuando aparece la superficie rugosa en el borde del lado izquierdo. Después hay una fácil chicane (un buen lugar para acabar con las posibilidades de tus amigos) y luego un par de curvas cerradas que precisan de prontos derrapajes antes de completar la vuelta. Un circuito maravilloso y divertido.



Autumn Mini

Otras pista corta. No llevará mucho tiempo pasarla, pero es más complicada que las otras, rodeada de gravas y con una de las curvas más difíciles del juego, la primera que te encuentras. Hay dos formas de superarla. La primera y más segura es frenar bruscamente para deslizar el coche por la primera curva, volviendo a arrancar sólo cuando estés de nuevo en una recta. Por otra parte puedes machacar los frenos en el último instante, lo cual desestabilizará el coche, y pasar derrapando en cuanto empiece a dar vueltas. Este método mantiene la velocidad pero es más bien complicado de realizar, así que inténtalo sólo si te crees lo bastante bueno o cuentas con tiempo de sobra para permitirte un viaje a través de la grava. Tras esto, es una simple cuestión de derrapar, enderezarse, derrapar y enderezarse hasta cruzar victorioso la meta.





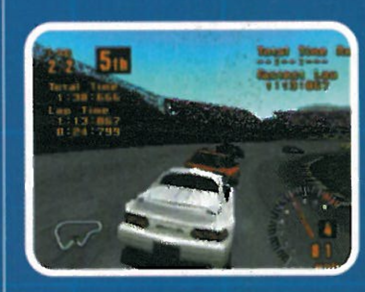
GRAN TURISMO SECRETOS

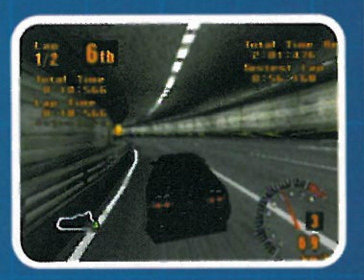
Si tenías tu PlayStation a mano cuando compraste el último número de *PSM*, a estas alturas ya habrás jugado a nuestra exclusiva demo jugable de *Gran Turismo*. Maravilloso, ¿eh? Pero ¿no sería aún mejor si hubiera todo tipo de secretos ocultos en el juego? Pues la buena nueva es que los hay. Te lo contaremos todo sobre ellos pero, para no estropear el efecto del juego, no vamos a decirte cómo conseguir cada uno, sino que dejaremos que lo resuelvas por tu cuenta. Créenos, vale la pena.

De todos los secretos en oferta, el mejor que hemos visto es el modo Alta Fidelidad. Esta opción, disponible sólo en las pistas nocturnas, dispara el promedio de cuadros hasta la increíble cifra de 50 por segundo. Vale, la distancia a la que se dibujan los objetos queda reducida de forma espectacular, pero constituye una experiencia de carreras realmente asombrosa. No encontrarás nada mejor a menos que sea en un NewPark, y te da una buena idea del aspecto que tendrá *Gran Turismo 2* (anunciado en Japón para Navidad).

Aparte de esto, hay otras excelentes aportaciones. Lo mejor es el sistema por el que se añaden nuevos fabricantes de coches a la lista: puede que empieces con seis, pero tras algunos éxitos en los torneos de *GT*, deberías obtener todo el lote. Trabaja duro en las demás competiciones y podrás añadir todas las pistas a las opciones arcade.

[redacted]







Hay más en *Gran Turismo* (*PSM* 18, 10/10) de lo que podemos cubrir en dos páginas, así que le hemos dedicado más espacio para ayudarte a disfrutar con uno de los Juegos del Año.

LOS MEJORES COCHES

Cada fabricante dispone de un coche que tiende a dejar en ridículo a todos los demás de su gama. No compres una piltrafa; lee nuestra guía de algunos de los mejores coches de *Gran Turismo*.

Nissan Skyline

Probablemente el coche más famoso del juego. Parece la parte posterior de un autobús, pero date una vuelta y te enamorarás de él de inmediato. Para ganar dinero lo antes posible, compra el Skyline de segunda mano que vale 9.500 créditos y ve abriéndote paso entre las competiciones hasta que puedas permitirte el Viper. Más adelante, si tienes la oportunidad de correr con el 400 GT-Racer, tómalo. Es el coche más veloz del juego y puede llevarte con facilidad hasta los 400 km/h en el circuito de pruebas.

Mitsubishi Lancer Evolution IV

Aunque el GTO es quizá el mejor Mitsubishi para jugar al juego completo, el Lancer es con mucho el mejor coche de su gama. No es que sea rápido, pero sí muy divertido de conducir. Lo único que tienes que hacer es apuntar el coche en la dirección correcta y ver cómo marcha: no hallarás un coche de mejor manejo en el juego. Por algo es el coche favorito de Jackie Chan.

Subaru Impreza Rally

El mismo coche que ha llevado al éxito a Colin McRae en el último campeonato. Al igual que el Lancer, no es ni mucho menos el coche más rápido del juego, pero se maneja tan bien que vale la pena probarlo. Resulta de particular utilidad para las pistas Special Stage y para el muy complicado Autumn Ring.

TVR Cerbera LM

El coche más ligero del juego. Una vez que lo consigues (ganando el torneo Japoneses contra británicos) es fácil ganar las demás carreras gracias a su fenomenal aceleración. Intenta limitar su uso a las carreras en la que necesites de verdad algo con tanta potencia, o le quitarás la gracia al juego.

Aston Martin DB7

Lo sentimos por nuestros colegas británicos, pero toda la gama Aston Martin es muy pobretona. Todos los coches ofrecen velocidades de escala media, pero con una aceleración horrible. Añádele a esto una molesta tendencia a pasarse en los volantazos y el resultado es un bonito ladrillo. Gracias a Dios que en la vida real no son así.

Chrysler Viper GTS-R

Éste es uno de nuestros coches favoritos. Es asequible para el principiante —85.000 créditos pueden parecer demasiados, pero es sorprendente lo mucho que puedes ganar en poco tiempo— y bastante fácil de conducir. El Viper básico es una delicia. Pero presta atención cuando lleves una de las versiones más potentes porque es fácil pasarte en las curvas y salirte de la pista. Y de la carrera, claro.



Honda NSX

El señor de la gama Honda. No se conduce especialmente bien cuando adquieres el modelo tirado de precio, pero cuando te has gastado unos miles de créditos en él, acabará con la competencia por cortesía de su asombrosa velocidad y su excelente manejo.



Chevrolet Camero

Este modelo es sin duda el mejor de un grupo malo. Esperábamos mucho de los Chevrolet, pero los coches en oferta en *Gran Turismo* nos dejaron más bien fríos. No se manejan demasiado bien, y si los enfrentas contra un coche incluso de serie media no tardarán en quedarse atrás. Lo mejor que puedes hacer con uno cuando lo ganas (como premio por vencer en la Clubman Cup) es devolverlo al garaje Chevrolet y venderlo.





Mazda RX-7

Un coche genial cuando subes al escalafón más alto de la gama, cuando el modelo GT estándar se desliza más allá de los 370 km/h con facilidad. Si lo llevas por algunos de los circuitos con más curvas, el auto se comporta justo como un coche de rallies, así de bueno es su manejo.

Toyota Supra

Un coche pero que muy asequible con un manejo fantástico y una velocidad aún mejor. Si algún problema tiene el Supra es la falta de revoluciones en la parte inferior de la escala. Esto no importa demasiado cuando vas zumbando por la pista a todo trapo, pero si golpeas algo sólido tus revoluciones bajarán de forma radical, con lo que te costará Dios y ayuda volver a conseguir velocidad.

Bonificaciones

Si vas directo al modo arcade es bastante probable que te hayas encontrado con el modo *Goodies*. Se trata de una selección de *bonus* disponibles en el juego. Cuando carga el juego por primera vez el menú está vacío, pero con unas cuantas horas de determinación y algo de práctica deberías tener todos los especiales puestos en tu menú.

Pistas extra

Si logras ganar todas las carreras y en todas las categorías en el modo arcade, se te darán cuatro circuitos más que añadir a los que ya tienes disponibles en el modo de dos jugadores. Estas pistas son: Autumn Ring, Deep Forest, Special Stage R5 y Grand Valley Speedway.

Fabricantes extra

A base de completar más y más pistas, puedes añadir a tu lista todos los fabricantes de forma gradual, lo que te permite escoger cualquier coche que quieras en los modos arcade de uno y dos jugadores.

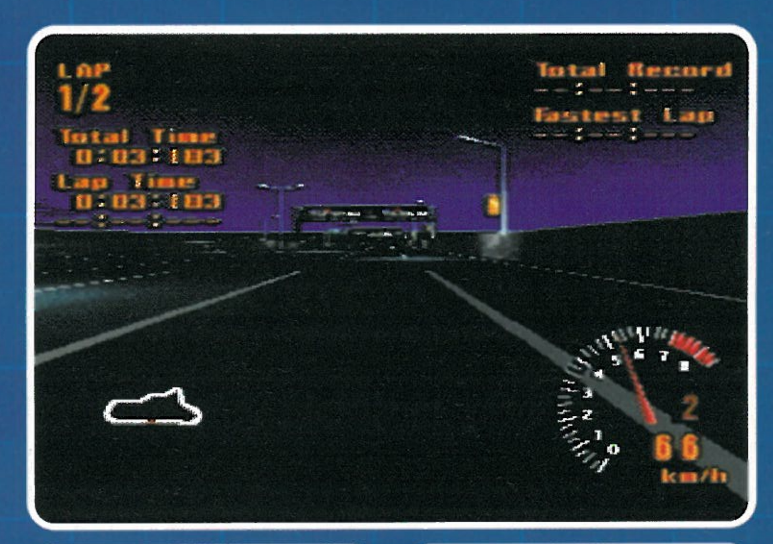
Créditos

Bueno, por alguna razón, los desarrolladores de juegos se empeñan en que nosotros, los consoleros, queremos ver los créditos de sus juegos. En general no importan un pito, lo sentimos pero es verdad, así que cuando ganas todas las carreras en todas las clases, decepciona ver que tu «premio» son los créditos renderizados. Y ni siquiera son muy buenos.

Modo alta fidelidad

Al estilo de la elección de Miss Universo, hemos guardado lo mejor para el final. Si ganas todas las carreras en el nivel Difícil, te premian con el modo de alta fidelidad de 50 cuadros por segundo, donde los coches van a una velocidad ultrarrápida. Puede que el modo sufra un recorte espectacular de la distancia de trazado y carezca casi de decorados, pero es una vista pasmosa; es como tener tu propia recreativa en la habitación.









MÁS MALDAD

Tras completar hace poco *Resident Evil 2* (*PSM* 17, 8/10) de las cuatro maneras, podemos confirmar la existencia de dos nuevos personajes en la versión europea del juego. Pero antes de decirte cómo hacerte con ellos tienes que entender cómo funciona el sistema de puntuación de *RE2*. Cuando acabas una partida te dan una calificación. Ésta puede ir del máximo nivel A al penoso F. La nota que recibas dependerá de cosas como la rapidez con que acabas cada nivel y cuántas grabaciones empleas. Deberías grabar menos de 10 veces (si, es posible) y asegurarte de no usar las armas especiales que encuentras en tu camino.

En caso de recibir la ansiada calificación A, es muy probable que puedas hacerte con el tercer y el cuarto supervivientes, Hunk y Tofu, por no mencionar un armamento muy pesado. Si completas la primera misión de cada personaje en menos de 150 minutos con una calificación A o B obtendrás el lanzacohetes. Acaba su segunda misión con el mismo éxito y te darán el Gattling. Es muy divertido. Para conseguir la ametralladora, completa la segunda misión en menos de tres horas y con no más de 12 grabaciones. Para divertirte al máximo, espera a que los zombis estén muy cerca: causarás un estropicio de órdago.

Para jugar como el flexible requesón, Tofu, completa el juego tres veces obteniendo cada vez una calificación A o B e intentando no emplear más de tres horas en cada partida. Por suerte, Hunk es más fácil, y más divertido. Acaba simplemente cualquier segunda misión en menos de tres horas con una calificación A y, cuando te lo pidan, crea una partida grabada para Hunk. Juega otra vez y podrás controlar a este soldado de élite armado con pistola.







Cartas



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

AQUÍ DE NUEVO, AMIGOS

Hola otra vez. Es la segunda ocasión que os escribo y como en la primera os felicito por tener, en mi opinión, la mejor revista del sector. Bueno, aquí tenéis otra ráfaga de preguntas:
1. Si *Gran Turismo* ha alcanzado lo máximo en lo que a simulación de conducción se refiere, hay tres cuestiones que me rondan por la cabeza: ¿Tendrá la máxima dificultad de conducción? Si es tan real, ¿tendrá un periférico propio y digno de él? ¿Llegará a Platinum?
2. Además de ser un forofo de los coches, también me gustan las aventuras gráficas. ¿Qué título me recomendaríais que no sea *Broken Sword*?
3. ¿Saldrá *F1 '98*?
4. ¿Está previsto el lanzamiento de algún título del estilo de *PC Fútbol* o *PC Basket* para PSX?
5. ¿Será *V-Rally '98* por tramos o carrera contra otros coches?
6. ¿Qué consola será más potente, PSX 2 o Nintendo DD?

Daniel Pereira
(Barcelona)



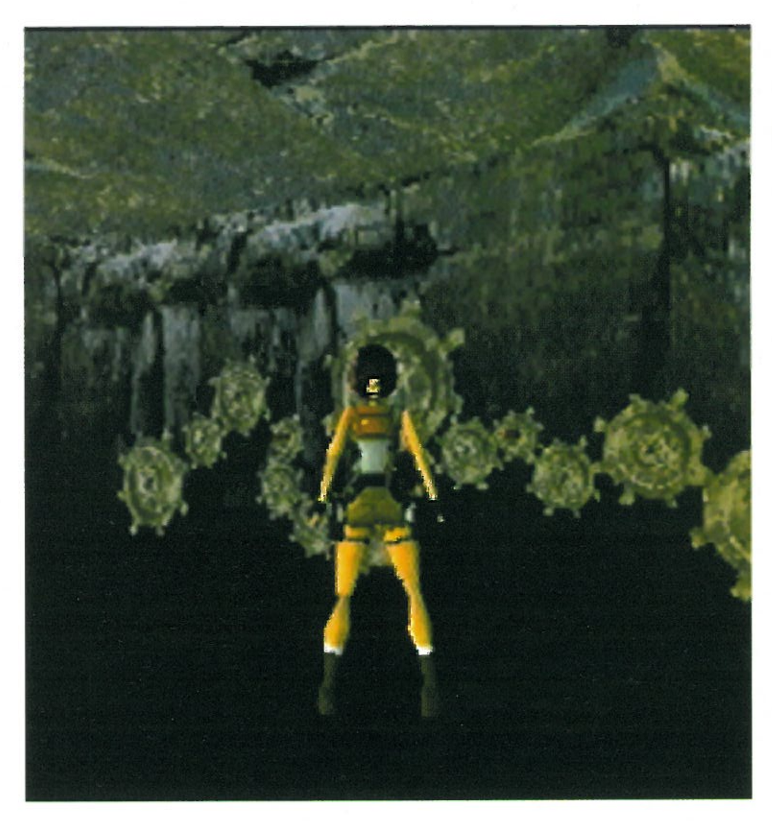
1. La dificultad en *GT* va en aumento desde el principio del juego. A mayor velocidad, mayor dificultad. Su periférico propio es el Dual Shock, y sí que es digno de él. Sin embargo, a nosotros nos parecería mucho más digno un volante con el eje vibratorio. Y apostamos las orejas de Jesulín a que ya se está trabajando en ello. Y ¿Platinum? Seguro que sí, aunque habrá que esperar. Tratándose de un título de Sony, confiamos en que se porten bien y no tarden demasiado.
2. ¿Qué tal *Broken Sword 2*?
3. Sí. Lo que no sabemos aún es si es posible mejorar *F1 '97*. Haces bien en no preguntarlo.
4. ¿Te refieres a juegos cuyo título empiece por «PC»? Seguro que no.
5. Suponemos que será como la versión original, pero con un modo «rally» en el que corras solo y los resultados se midan por tiempos (como en los rallies de verdad). Claro, que eso es sólo una suposición nuestra.
6. PSX 2. Justo el doble de bits que N64. El 64DD no amplía la potencia de la N64, sólo le permite leer discos regrabables (un formato diferente a los cartuchos y los CD). O, lo que es lo mismo: N64 será de 64 bits aunque se vista de seda.

«TOY ENFADAO»

Ésta es la primera y última vez que escribo a esta sección. En *PSM* 19 escribió un tal Iván García Córdoba. No fuisteis más antipáticos con él porque tuvisteis una buena mañana. Le negasteis trucos y le remitisteis a otros números de revista para informarse sobre ciertos juegos. Que yo recuerde, habéis dado en esta sección numerosos trucos, y respecto a los números anteriores, ¿qué esperáis?, ¿que se vaya al kiosco a pedirlos cuando ya ha salido la 21? De todos modos, si tuviese esas revistas, seguramente no habría escrito esas preguntas. Y no creo que esté dispuesto a gastarse las pelas en pedírselas por correo.
Tan sólo escribo esta carta esperando que rectifiquéis y recordándoos que con esta actitud lo único que conseguís es espantar a los lectores (ya lo habéis hecho conmigo), y que tenéis este trabajo gracias a ellos. Espero que seáis lo suficientemente valientes como para publicar esta carta.
P.D.: Saludos a Jon Otaola. Estoy de acuerdo con él al 100%.

Keller

«Los que nos dan trabajo» nos piden, en su mayoría, que ampliemos esta sección. Para hacerlo, y dar cabida al máximo número de cartas recibidas, nos vemos obligados a no caer en la tentación de convertir estas páginas en una sucursal de la sección de trucos, aunque cedamos a ella de vez en cuando.
Por otra parte, no tiene sentido, para los que nos siguen desde nuestros primeros números, ver publicados una y otra vez los mismos párrafos. Las revistas a las que remitimos a los lectores pueden conseguirse de varios modos, gracias a un amigo, por ejemplo. No es necesario que rompan la hucha para llamar a nuestros colegas del almacén.
Sentimos en el alma haberte asus-



tado, porque lo que pretendemos es redactar la revista en su conjunto con aire festivo —que no ofensivo—, y, como ves, publicamos tu comentario, aunque nos escribas sin remite.
Saludos también, y muy cordiales, a Jon Otaola, un lector que, pese a no estar de acuerdo con nosotros, argumentó sus disensiones con toda elegancia.

MEJOR CON PÓSTER

Es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondierais a estas preguntas:
1. Cuando termino de jugar con un título, abro la consola y detengo el juego mientras aún está girando. ¿Es malo para la consola o el juego?
2. Tengo una guía de *Tomb Raider 2* que dice que en Venecia, al final, cuando te lo vas a pasar, tienes que subir por una rampa con una lancha, pero la lancha no la sube. ¿Cómo puedo pasarme Venecia?
3. En *Resident Evil 2* hay varias plantas curativas. Algunas de ellas son rojas, ¿para qué sirven?
4. Me gusta mucho esta revista y la compro desde el número 13. En una ocasión, en *PSM 17*, había un precioso póster de *Gran Turismo* con *Alundra* en el reverso. ¿Por qué no en todas las revistas?
Guillermo López
(Teruel)

1. No, siempre que procures desconectar la máquina antes de retirar el CD (y antes de detener el disco, por supuesto). Pero no ocurre nada malo por abrirla mientras está funcionando: la propia consola activa la función de «Reset».
2. La guía es nuestra, gracias. El secreto está en tomar carrerilla. Aléjate todo lo que puedas de la rampa con la lancha y, justo cuando estés de espaldas a la pared y de cara a la rampa (que estará bastante lejos), pulsa al mismo tiempo «adelante» en el pad y «X» (que es el turbo de la lancha). Mantén ambos pulsados durante todo el recorrido por la rampa hasta que oigas el ruido de los cristales rotos. ¡Y atento a la secuencia, porque es una pasada!
3. Las plantas verdes añaden un poco de energía a tu barra de salud, ¿cierto? Pues si en el menú de ítems combinas una planta verde con una roja (de la misma forma que se combinan las balas con la pistola para cargar la recámara) y te tomas la poción, tu barra de energía se llenará por completo. Reserva la pócima para cuando estés en las últimas.
4. ¿Y para qué quieres un póster de *Gran Turismo* por un lado y *Alundra* por el otro en todos los números de *PSM*? ¿No te vale con uno? Qué preguntas más raras hacéis...

¿PESADO, YO?

Hola, soy Alberto. Os he escrito en infinidad de ocasiones, a ver si de una vez me hacéis caso. De lo contrario, os seguiré dando la tabarra hasta que me publiquéis una carta en la revista.
1. ¿Qué pasa con el juego *UEFA Soccer* del que se decía que iba a salir en mayo? Leí en un número de vuestra revista que podría ser el único capaz de destronar a *ISS Pro*.
2. He visto algunas capturas de *ISS Pro 2*, parece que es casi idéntico al primero, ¿valdrá la pena?
3. ¿Me compro *Copa del Mundo '98* o es igual a *FIFA '98*?
No tengo más preguntas que hacer. Por cierto, veo que habéis ampliado últimamente esta sección. Genial, porque es una de las que más me gusta. Como ahora tenéis más espacio, a ver si os enrolláis y publicáis mi carta, ¿de acuerdo?
P.D. *Gran Turismo*: ¿El mejor juego para PlayStation de la historia del automovilismo? ¡Síííííííí!
Alberto Benito
(Madrid)

Ni hablar. Juramos sobre nuestro manual de insomnio productivo que no hemos descartado tus misivas de manera intencionada. Bienvenido seas.
1. Nada nuevo sobre *UEFA Soccer*, pero será titánico destronar a *ISS Pro*.
2. Cuando un juego es casi perfecto, como *ISS Pro*, las mejoras son algo difíciles de advertir. Tendrás que esperar a nuestro más concienzudo análisis para dilucidar si merece la pena. Pero promete.
3. No es idéntico, pero se le parece más de lo que nos gustaría. Haz como gustes, aunque si ya tienes *FIFA '98*...
Hemos ampliado la sección de cartas porque cada vez hay más pesados... No, en serio: intentamos que *feedback* sea generoso en páginas, pero no siempre podemos conseguirlo. Dura es la vida del periodista.

UN CHOCOBO DE COLOR, POR FAVOR

Hola, soy un lector de *PSM* desde el número 14. Me haría mucha ilusión que publicarais en esta sección una foto vuestra con vuestros nombres, porque según vuestros comentarios me parece que me caéis bastante bien.
1. ¿Cómo funciona un pad analógico, para qué sirven esos dos botones?
2. ¿Tenéis trucos para *Final Fantasy VII*?
3. ¿Cómo se consigue un chocobo de color en *FFVII*? Por más que intento cruzarlos con las verduras y nueces más



caras no lo consigo.
4. ¿Seguirá bajando el precio de la PSX? ¿Hasta dónde llegará?
5. Aún no me he decidido a instalarle el chip a mi PSX. Mis amigos me lo aconsejan, pero yo creo que estropea la máquina, ¿qué creéis?
6. ¿Aumentaréis las demos del CD? Me gustaría que fuese así.
7. ¿Qué significa *shoot 'em up* y *beat 'em up*?
8. ¿Cuántos estilos de juegos existen? ¿Cuáles son?
9. ¿Cuál es el mejor título al mejor precio de Fórmula 1?
10. ¿Cuántos números de *PSM* publicaréis? No se dónde meter tantas demos y no quiero dejar de comprarlas.
11. ¿Podéis ampliar la sección de trucos? ¿Qué sería un juego sin sus trucos? Una verdadera lástima.
12. En *PSM* 14 jugué a *Clone* de Yaroze hasta que le di la vuelta varias veces. A la tercera, los zombies tenían la cara de un personaje famoso, ¿quién era? Porque no lo conozco y no me ha vuelto a aparecer.
13. Cuando salga PSX 2, ¿qué será de los que tenemos PSX? ¿Nos quedaremos atrás o variará poco la calidad entre ambas?
14. ¿Cuántas funciones tendrá PSX 2 y en qué precio se le estima? Me han dicho que tendrá lector de DVD, ¿es eso cierto?
Adrián Álvarez
(Sevilla)

Es normal, caemos bien a todo el mundo, excepto a los que no caemos bien. Pensaremos en lo de la foto, aunque para fotos, nos apetece mucho más publicar las de la secre, que está de miedo... Ya veremos.
1. No son botones, son joysticks. Para entendernos, se trata de algo así como los volantes: dos mandos que ofrecen una respuesta proporcional según los muevas más o menos... Un poco largo de explicar. ¿Por qué no pruebas un Dual Shock? Lo entenderías mucho mejor.
2. Trucos no, pero publicamos una guía completa en *PlayStation Trucos Magazine* número 1.
3. Ya, el tema éste de la genética es complicado.
4. No tenemos ni idea. Pero de costar más de 80.000 ptas. (cuando apareció en España) hasta ahora, pasarlo en grande es cada vez más





barato. A lo mejor dentro de una semana podemos comprarnos una consola + 20 juegos con las vueltas del pan.
5. No la estropea necesariamente, pero aumenta las probabilidades de que así sea. Depende del chip y de quién te lo instale. Desde luego, no te lo recomendamos.
6. ¿Quieres demos más largas o en mayor número? Si es lo primero, imposible. Y si es lo segundo, también. Pero teníamos que matizarlo, por si acaso. Broma. En los últimos meses, si has estado atento, hemos ampliado el número de las demos que aparecen en el CD. Hay espacio para más, o para demos más largas. Pero eso depende de qué quieran hacer público de cada juego sus fabricantes o distribuidores.
7. *Shoot 'em up* son los juegos que consisten en disparar (generalmente la perspectiva es en primera persona, estilo *Doom*). Los *beat 'em up* son, básicamente, los juegos de lucha.
8. Veamos... Hay *shoot 'em up*, *beat 'em up*, plataformas, juegos de rol, aventuras gráficas, juegos de combates aéreos, de combates espaciales, simuladores de coches, juegos de carreras, simuladores deportivos, puzzles, juegos de estrategia y alguno más que amalgama géneros. También los hay inclasificables. La vida es así.
9. *F1*, precisamente, en la serie Platinum.
10. Mucho tiempo. Tanto como vida le quede a PlayStation. Para guardar las demos puedes encontrar infinidad de objetos en el mercado y a muy buen precio. Te citamos algunos de los mejores: uno se llama «cajón», otro «caja de zapatos», otro «por ahí»...
11. No te quejes. ¿Un juego sin trucos? Sería un juego mucho más largo. Los trucos acortan la vida de los juegos de forma considerable.
12. No lo hemos visto. Si logras hacerlo otra vez, avísanos y cuéntanos cómo conseguirlo. Qué curiosidad.
13. Esperamos que Sony no se parezca a Sega en ese sentido y no nos abandone cuando lance su nueva máquina al mercado. Nosotros apostamos a que no. Si no tuviesen intención de mantener viva la PSX, no se habrían molestado en diseñar una maravilla como *Gran Turismo* a estas alturas. En cuanto a si la PSX 2 se diferenciará mucho de la actual... Vaya, 128 bits frente a 32... Juraríamos que sí.
14. Ni idea del precio, por ahora. Lo del DVD parece que es cierto, aunque nadie autorizado ha dado su confirmación.

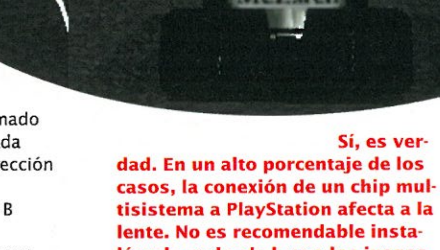
«THE BOSS»

Tengo 10 años. En este club llamado Club Súper Juegos mando yo nada más. Apuntarse es gratis. Mi dirección es:
C/ Santa Teresa de Jesús B.5, 3º B
11408 Jerez de la Frontera
Recibirás tu propio carnet e información de lo que tú quieras. Todas tus preguntas serán contestadas. Envíanos una carta con tu foto, teléfono, etcétera.
Luís Miguel Gálvez
(Cádiz)

Hemos descubierto la personalización del club. Un club con carácter, sin duda. Claro que, si aspiras formar parte del equipo directivo... lo tienes crudo.

ENTRE LA ESPADA Y LA PARED

Hola, me llamo Javier y tengo una PlayStation a la que me paso el día enganchado. Desearía hacer un comentario sobre el chip pirata de PlayStation. Conozco a alguien que se lo ha instalado, y ahora cada dos por tres se le cuelgan los juegos. Pienso que es una grave imprudencia instalar el chip, porque lo que te ahorras comprando juegos pirata te lo gastas en las facturas para arreglar la consola. No es la primera vez que oigo algo parecido. Yo no metería en mi preciada PlayStation productos de baja calidad que no están aprobados por Sony.
Ahora tengo unas cuantas preguntas sobre *Final Fantasy VII* y *Resident Evil 2*, que son mis juegos favoritos.
1. ¿Van a sacar algún *Final Fantasy* anterior al *VII* en Platinum?
2. Ya sé que aún falta bastante tiempo para su lanzamiento en España, pero ¿podríais decirme algo sobre *Final Fantasy VIII*? ¿Cuál es su argumento?
3. ¿Qué se entiende en *Resident Evil 2* por armas especiales?
4. ¿Es verdad que el modo Tofu de *RE2* es una barra de pasta de judías que además blasfema en japonés?
5. ¿Cuál es la forma más fácil de jugar a *RE2* en modo Hunk?
6. ¿Es cierto que en la primera misión de Leon en la tienda hay una ametralladora?
Javier E. Burgos
(Madrid)



Sí, es verdad. En un alto porcentaje de los casos, la conexión de un chip multisistema a PlayStation afecta a la lente. No es recomendable instalárselo, y desde luego los juegos piratas para los que éste sirve no son en absoluto legales.
1. No. Si sale algún *Final Fantasy* en Platinum, será la octava entrega. Sólo pasan a la gama de juegos «abaratados» los que antes han sido «juegos no abaratados».
2. Parece ser que *Final Fantasy VIII* contará con 5 CD. La trama del juego continúa donde terminó *FFVII*, pero introduciendo considerables cambios, como nuevos personajes, secuencias de lucha más realistas y enemigos más imponentes. ¿El argumento? Sephorith ha muerto, pero las células de Jenova continúan creciendo, convirtiéndose en nuevas e independientes formas de vida que amenazan el planeta. Hay nuevos personajes dispuestos a combatir a Jenova. Y por supuesto veremos de nuevo a Chocobo y Cid.
3. A nosotros un lanzallamas, por ejemplo, nos parece un arma bastante especial, ¿a ti no?
4. ¿Una barra de pasta de judías que blasfema en japonés? Déjanos pensar... ¿Has visitado nuestra sección de trucos de este mes? Apartado «Más maldad».
5. ¿El modo más fácil? Sólo hay uno, también revelado en el apartado «Más maldad» de nuestra sección de trucos.
6. No, es una escopeta recargada. La tiene el tendero, debes quitársela cuando muera.

TENÍA QUE LLENAR EL FOLIO...

Hola, me llamo Oscar, soy un aficionado a PlayStation y me gustaría que me contestarais a unas preguntas, gracias.
1. ¿Para cuándo *Time Crisis 2*?
2. Me han dicho que aparecerá *El mañana nunca muere* en PSX. Si es así, ¿cuándo? ¿Será como el juego *GoldenEye* de N64?
3. ¿Qué me recomendáis, *Theme Park* o *Theme Hospital*?
4. ¿En qué tienda que esté en Sabadell (Barcelona) o alrededores puedo encontrar *Theme Park*?
5. Tengo la demo de GTA que publicasteis en *PSM*. Me gusta la demo, pero no sé si me gustará el juego porque en la demo no tengo muchas opciones de juego. ¿Me lo recomendáis?
6. También tengo vuestra demo del juego *Discworld 2*, pero no sé hacer nada, ¿podéis echarme un cable?
7. ¿Qué me recomendáis, *Discworld 2* o *Broken Sword 2*?
8. ¿Saldrá *Broken Sword 3*?
Oscar Ramos
(Barcelona)

1. *Time Crisis 2* se ha lanzado ya en versión arcade, pero tendremos que esperar todavía algunos

meses para disfrutar del título en formato PlayStation. En julio es más que probable el lanzamiento de la versión japonesa. Los más optimistas especulan que antes de fin de año lo tendremos en Europa... Paciencia.
2. En efecto, se lanzará *Tomorrow Never Dies* para PSX, aunque tendremos que esperar hasta la primavera del año que viene, porque el título está todavía en fase de desarrollo inicial, sólo completado en un 20%. En cualquier caso, debes tener en cuenta que *GoldenEye 007* ha sido galardonado como «Mejor Juego del Año» en la E3. Se trata de un juego muy, muy bueno. Con una consola como la nuestra está claro que puede desarrollarse un juego mucho mejor, pero para eso hace falta algo más que buenas intenciones. Y desde luego nada de prisa.
3. El primero transcurre en un parque de atracciones y el segundo en un hospital. Elige. A nosotros nos gusta más *Theme Hospital*.
4. ¿Cómo recuperaremos todos los satélites que la NASA está enviando a Marte cuando se les hayan acabado las baterías? O bien, ¿cómo darte el nombre de un establecimiento sin que el resto se nos eche encima?
5. *GTA* es lo mismo que lo que has visto en la demo, pero mucho más largo. Si te gusta la demo, te gustará el juego. Seguro.
6. Es una pregunta demasiado general, deberías especificarnos más tu problema. Si lo que te pasa es que no te funciona la demo envíanos el CD y te lo cambiaremos.
7. *Broken Sword 2*. O la primera parte. Pero, en cualquier caso, *Broken Sword*. Los *Discworld* son muy buenos, pero no pasan de ser actualizaciones de un género de aventuras que ya existía en los tiempos del Spectrum.
8. Es probable. Habrá que esperar a ver si sale para PC (en ese caso, seguro que poco después lo hará para PlayStation).

ME SIENTO APÁTICO

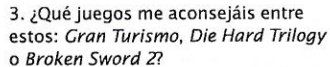
Hola, os sigo desde el número 13 y antes de nada querría felicitaros por la evolución de vuestra revista. Bueno ahí van mis preguntas:
1. He oído que habrá *Tomb Raider 3*, pero ¿qué me decís de *Broken Sword* y *Resident Evil*?, ¿no creéis que también merecen un tres detrás del título?
2. Querría que me comentarais el nuevo lanzamiento de Square, *Parasite Eve*.
3. ¿Qué me decís de *The Last Report*?
4. *GT* es un gran juego, pero ¿habrá algún otro para Navidades que le plante cara?
5. Soy un gran fan de los juegos deportivos, pero estoy un poco cansado de ver siempre la misma historia. ¿Son tan malos los juegos de béisbol?
6. Por último quería preguntar algo referente a PSX2. Ya he podido ver que tiene cuatro puertos de entrada de mandos, como la N64, ¿habrá también posibilidad de jugar cuatro personas a la vez?
Daniel Pereira
(Barcelona)

1. Cierto, lo merecen.
2. Es la nueva creación de SquareSoft creadores de *Final Fantasy VII*. En *Parasite Eve*, un extraño virus provoca que los humanos se consuman por combustión y que los animales se transformen en horribles bestias. Aya Brea, una policía de paisano que patrulla por Nueva York, debe encontrar y eliminar la causa de ese extraño virus. Intrigante, ¿no?
3. Puede que te guste si te diviertes con los *Broken Sword*. Es también una aventura gráfica, pero con fondos en 2-D al estilo de *Men In Black*.
4. Puede que *V-Rally '98*, pero no es seguro todavía.
5. Sí que lo son. Mala suerte.
6. Lo que has podido ver, si no nos equivocamos, es una maqueta creada por *PSM*. La imagen de la PSX2 que ves pululando por nuestras páginas es un diseño asistido por ordenador, basado en cómo nos gustaría en *PSM* que fuese la nueva consola de Sony. No se ha confirmado hasta ahora que vaya a contar con entradas para cuatro mandos, aunque nos extrañaría muchísimo que no fuese así, con toda la potencia que se le augura.



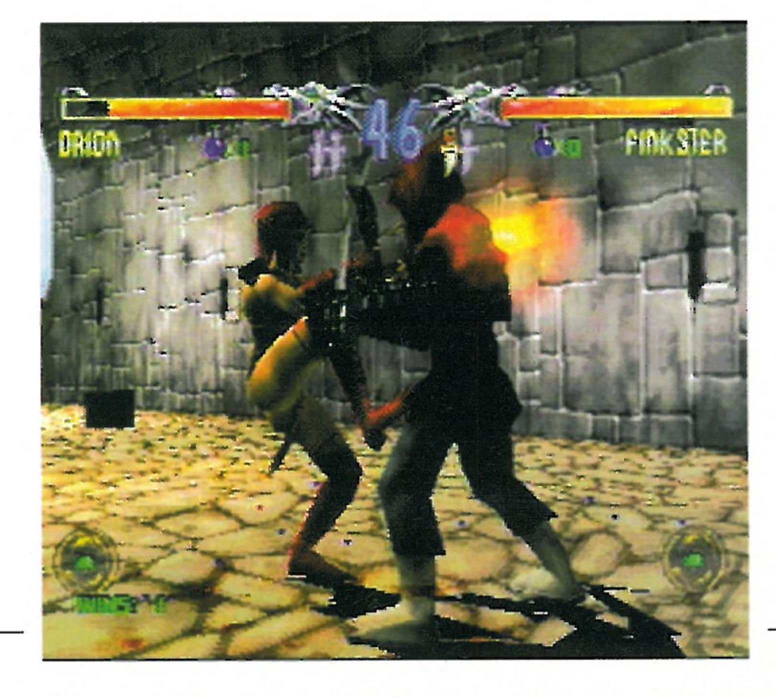
UN NO POR RESPUESTA Y ME DA ALGO

Hola, me llamo Javier y tengo 11 años. Tengo varias preguntas que haceros:
1. ¿Saldrá *Tomb Raider 3*?
2. ¿Y *Resident Evil 3*?



3. ¿Qué juegos me aconsejáis entre estos: *Gran Turismo*, *Die Hard Trilogy* o *Broken Sword 2*?
4. ¿Tenéis algún truco para *Resident Evil 2*?
5. ¿Sacarán la película de *Resident Evil*?
6. ¿Por qué son tan caros los juegos para N64?
Javier Guerrero
(Tenerife)

1, 2. Es probable, aunque todavía está por ver si aparecen para PSX o PSX2.
3. Los tres son excelentes, aunque si tienes 11 años es posible que Broken Sword te resulte algo aburrido. Die Hard Trilogy son tres juegos en uno, a cual mejor. Seguro que es lo que buscas.
4. NO, ¿te ha dado algo? Repasa la sección de trucos de este mes.
5. En fin por si sigues ahí... En efecto, se está produciendo una película sobre el juego, pero no ha habido ninguna filtración sobre su desarrollo. Manténte a la espera.
6. Por su formato (los cartuchos cuestan mucho más que los CD), por la dificultad que conlleva programar para esa consola (una máquina complicada a la que le queda mucho por explorar) y por el tiempo de programación (las compañías que trabajan para la N64 todavía tienen que familiarizarse con los entresijos de la máquina, por lo que tardan mucho más tiempo en acabar un juego que lo que tardan los licenciatarios de Sony en hacer uno para PlayStation).



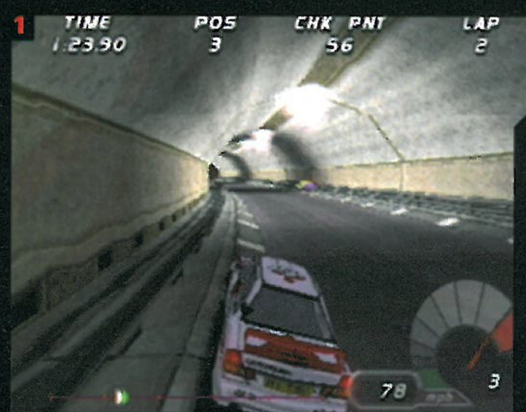
* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica

Galletas maría, chimos, donuts de chocolate, chapas de cinco duros... Todos círculos de diversión con agujero en medio. Pero ninguno te da más que tu disco de demos: puro placer. Empléate a fondo con nuestras arañas de hojalata, nuestros lenguados, las damas del pop y tu vieja y leal PlayStation.

¿Problemas con tu CD?

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

Tommi Mäkinen Rally





[1] Con sólo tres coches más en la carrera, es fácil quedar el último. [2] Las flechas avisan de antemano. Pero no siempre sirven de mucho. [3] Bonito coche.

■ EDITOR	**Arcadia**
■ GÉNERO	**Carreras**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

El poderoso Thomas Mäkinen no necesita presentación para los fanáticos de los rallies. Baste decir que es más bien diestro en la combinación de transporte motorizado y carreteras enfangadas. Eso es todo lo que hace falta saber. Al fin y al cabo, es un juego de rallies: en esencia, implica conducir por varios circuitos, sobre distintas superficies, y más rápido que tus rivales. Puede que los puristas del rally cuestionen la inclusión simultánea de otros pilotos en la pista (después de todo, un rally de verdad es contrarreloj). Por suerte, también existe la opción de correr contra la marca de Tommi, así que este título debería atraer tanto a fans como a novatos. Fíjate en los reflejos en la luneta trasera del coche. Nuestro disco de diversión luce un motor Mitsubishi y *tres* pistas: puedes correr en Suiza, China y Estados Unidos.





[1, 2] Puedes conducir sobre las superficies más verdes. O sobre las menos verdes.

■ Controles

Cruceta	**Movimiento**
⊗	**Velocidad**
▢	**Freno**
△	**Cambiar perspectiva**

Compatible con el pad analógico

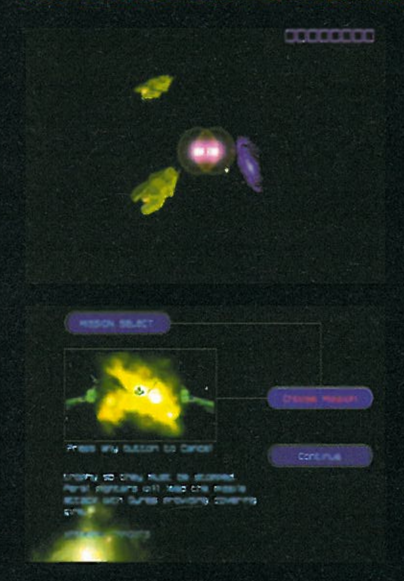
■ Características adicionales

El juego completo cuenta con el primer editor de circuitos incluido en un título PlayStation. Su uso es sencillo y amplía la longevidad casi al infinito. Es como volver al Scalextric.

■ Información adicional

Tommi se ata a su asiento de una pieza y recibe un completo análisis en este mismo número.

Blast Radius



■ EDITOR **Psygnosis**

■ GÉNERO ***Shoot 'em up* espacial**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

La tardía secuela del popular *Colony Wars* nos muestra a Psygnosis en parecido territorio espacial. Su aspecto es cercano a *Babylon 5*. Está lleno de agujeros estelares, veloces naves insectoides y cortinas de rayos láser. Muy guapo. Después de escoger entre cuatro naves, sólo es cuestión de ponerte la gorra del revés y lanzarte al mundo de las batallas intergalácticas. Las misiones tienden a centrarse en matar malos o proteger grandes cruceros mientras matas malos. Puede que sea simplista, pero hay pocos momentos PlayStation que rivalicen con la euforia que sientes cuando estás casi acabado y te haces con un escudo o con algo de combustible que cambia tu suerte. Los gráficos no están mal: naves sigilosas en forma de lenguado que se arquean ante ti, los escudos se doblegan bajo el fuego y los láseres enemigos rutilan a discreción. Las naves más grandes dominan la pantalla y evocan recuerdos de la primera escena de *La guerra de las galaxias*. Diversión de primera para cualquier aspirante a Han Solo o Luke Skywalker. En tu CD refulgen dos misiones: una consiste en disparar y punto; la otra requiere además un trabajo de protección. Puedes elegir entre dos aparatos: el sólido Starski o el moderno Stealth Shadow. También puedes abandonarte al placer de enlazar con un colega, si contáis con el hardware necesario.

■ Controles

Cruceta	**Movimiento**
ⓧ	**Disparar arma principal**
◉	**Disparar arma secundaria**
▣	**Cambiar blanco**
R1	**Ladearse a la derecha**
L1	**Ladearse a la izquierda**
R2	**Acelerar**
L2	**Aminorar**
▲	**Cambiar armas**
R1 + R2	**Vista trasera**
L1 + L2	**Impulso de velocidad**

Compatible con el pad analógico

■ Características adicionales

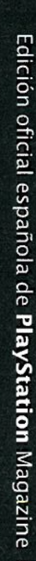
Tras pilotar con éxito en una misión, te premian con montones de dinero espacial. Amasa lo bastante y estarás en posición de invertir en un armamento radical con el que ataviar tu aparato. El primero en oferta en este adorable comercio es un acelerador de escudo o una ampliación de láser. Encantador.

■ Información adicional

Blast Radius tiene su análisis precisamente en este número. Acércate a la sección PlayTest y averigua por qué se merece un respetable 8/10.



[1] El fornido Starski se lanza entre los malos al estilo de los polis de los setenta. [2] Los escudos se doblegan bajo la cortina de fuego de tus armas. [3] Hacia la enorme y enfadadísima nave del enemigo final.



Circuit Breakers



■ EDITOR — **Proein**

■ GÉNERO — **Mini carreras**

■ PROGRAMA — **Demo jugable**

Pocos juegos convierten la redacción de *PSM* en un montón de gente gritona con camisetas sudadas, sienes latientes y pulgares agarrotados. *Spice World* fue uno de ellos. Éste es quizá el otro. Jugar solo está bien, pero añade un puñado de amigos a la refriega y obtendrás algo cercano al nirvana en PlayStation. El juego en sí no se aleja mucho de *Micro Machines V3:* guiar vehículos a lo largo de varias pistas. Rezágate demasiado y tu coche se desvanecerá, dejando a los demás en plena pelea. Los *power-ups*, compañeros de viaje de los juegos de carrera, son parte importante de la función. Los coches grandes, pequeños, ruedas a todo trapo y la tira de artilugios están listos para su recolección. Por usar un eslogan a lo pantalla amiga, «habrá risas en todo el trayecto». Este título promueve la carcajada una barbaridad. Tu esfera extraplana contiene un circuito ártico para un jugador, mientras que la diversión multijugador (hasta cuatro con un MultiTap) tiene lugar en un entretenido entorno desértico típico del Correcaminos.

■ Controles

Cruceta	**Movimiento**
⊗	**Acelerar**
▣	**Frenar**
R1	**Disparar *power-up***
R2	**Cambiar *power-up***

■ Características adicionales

La clave de una buena carrera reside en ser malo. No obtendrás puntos siendo el equivalente motorizado de Santa Teresa. Sacar a otros pilotos de la pista es vital para el triunfo. Aprender a tomar curvas por dentro mientras embistes a otro tipo al abismo resultará muy valioso en tu búsqueda de la dulce victoria.

■ Información adicional

Este potente título recibió una puntuación de 9/10 en *PSM* 19, totalmente merecido para un juego que puede dejarte los pulgares fracturados e incluso sin los amigos de toda la vida.

Treasures Of The Deep

■ EDITOR — **Sony**

■ GÉNERO — ***Shoot 'em up* submarino**

■ PROGRAMA — **Demo jugable**

Se ha dicho a menudo que los auténticos misterios de la humanidad no residen en el espacio, sino bajo las olas, en las profundidades del reino submarino. Esto, claro, es una tontería. Pero no bastó para disuadir a Namco de ambientar su último *shoot 'em up* de PlayStation en el lecho marino. Eres un exmiembro del cuerpo de élite Navy Seals que se ha convertido en buscador de tesoros, y emprendes varias misiones del tipo dispara a peces y bichos para hacerte con doblones. Por suerte, no te limitas a aletear por ahí en traje de goma. Para ayudarte en tu búsqueda de riqueza, estás equipado con un dispositivo submarino parecido a una moto. Con esto (y tu arsenal, claro) puedes pasar de cualquier medusa o molusco que se cruce en tu camino. Quién sabe, quizá hasta consigas ver al Capitán Findus mordisqueado merluzas. Tu círculo de plástico contiene una fascinante misión, El naufragio de La Concepción.

■ Controles

Cruceta	**Movimiento**
⊗	**Disparar arma principal**
◉	**Cambiar armas**
▣	**Disparar arma secundaria**
L1	**Atrás**
R1	**Adelante**
L2	**Cañonear a izquierda**
R2	**Cañonear a derecha**
►	**Pausa**
►	**Cambiar perspectiva**

■ Características adicionales

Si recoges monedas de oro y cosas así, podrás comprar mejor equipamiento. Uno de los artículos más entretenidos es una simple red. Proyéctala hacia un tiburón y contempla cómo arrastran sus globos al bicharraco hasta la inofensiva superficie.

■ Información adicional

Analizamos este juego en versión NTSC hace varios meses, y nos gustó tanto que le otorgamos un honorable 9/10. Sumérgete en las profundidades de nuestro análisis, allá por *PSM* 14.



Total Drivin'









[1-4] **Diversión estilo rally suave, veloz y envolvente.**

EDITOR	Infogrames
GÉNERO	Carreras
PROGRAMA	Demo jugable

T*otal Drivin'* va de eso, de conducir. Está tan desprovisto de ambigüedad que da gusto. Cinco clases distintas de coches se dan cita en esta experiencia de velocidad. Los *buggies* se enfrentan a las dunas de arena en Egipto, coches de carreras tipo Indy corren por circuitos de Japón y Rusia, mientras que en las tierras altas de Escocia es tiempo de rally. Cada estilo ofrece un desafío diferente para el aspirante a conductor digital. Los coches de Indy van a todo trapo pero, estás avisado, cuando aparece una curva, el desastre acecha. Los *buggies* son divertidos y fáciles de manejar, mientras que los coches de rally resultan más sencillos de controlar que los del resto de títulos dedicados al rally. Este juego lleva tiempo en el mercado, así que se le puede calificar de «joya pasada por alto». Ajústate el cinturón para dar un divertido paseo. El disco alberga una carrera jugable y dos vídeos. La carrera jugable está ambientada en Escocia e implica esfuerzos por entre colinas implacables.

■ Controles

Cruceta	**Movimiento**
▲	**Bocina**
▼	**Vista trasera**
⊗	**Acelerar**
◉	**Freno de mano**
▣	**Frenar**
R1	**Derecha rápida**
L2	**Izquierda rápida**

■ Características adicionales

El juego completo ofrece 40 coches diferentes y ocho equipos internacionales, cada uno con coches de manejo ligeramente distinto. Existen 36 pistas que abordar a lo largo de seis países y, a medida que avanzas, los peligros son más desorbitados: avalanchas, lava y desprendimientos, por decir tres. Mola.





Theme Hospital

EDITOR	Electronic Arts
GÉNERO	Simulador de hospital
PROGRAMA	Demo jugable

Cuidar de un colon perforado y orificios que supuran no es la idea que todo el mundo tiene de pasárselo bien. Sin embargo, *Theme Hospital* logra hacer muy entretenida la asistencia sanitaria. No sorprende, quizá, que sea un simulador del corte de *Theme Park:* tienes que diseñar un hospital, incluyendo hasta el último detalle, incluso la máquina de refrescos. Tras contratar la plantilla y los dispositivos médicos, es momento de abrir las puertas y cuidar de los aquejados. Hazlo bien y los pacientes agradecidos te donarán dinero; hazlo mal y tu sala de espera pronto estará repleta de piltrafas y fiambres. Las cómicas enfermedades inventadas, como la Cabeza Abotargada, confieren un tono poco serio al asunto, así que las cosas nunca se vuelven demasiado horribles. De hecho, es muy divertido para toda la familia. El disco tiene una demo de práctica que explica toda la información necesaria. Después, tienes 20 minutos para curar a toda la pobre gente que puedas.

■ Controles

Todos los controles se explican en la demo de práctica.

■ Características adicionales

Al principio, te enfrentas a unas cuantas dolencias simples, como el Resfriado Poco Común. Para ayudarte en tu jornada laboral, tu recepcionista anunciará los casos importantes por el sistema de altavoces.

■ Información adicional

En *PSM* 17 introdujimos un termómetro en los bajos de *Theme Hospital*. El diagnóstico fue un saludable 8/10.



[1,2] **Diseñar el mejor lugar para curar implica pensar en una sala de espera, el despacho del doctor y, lo más importante, una máquina repleta de Fanta fresca.**

Ghost In The Shell



[1] Vives en un híbrido de tanque y araña, metiéndole plomo en el cuerpo a cualquiera que te mire mal. [2] Trocitos de manga.

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO ***Shoot 'em up* en 3-D**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Spiderman es muy bueno trepando muros, pero cualquiera parece capaz de darle de piños. Todo lo contrario que el ingenio de metal tipo cangrejo de *Ghost In The Shell*, a quien nadie le tose: puede escalar por superficies verticales y cargarse a todo el mundo. Lo cual es útil, porque tú vas en el interior de dicho cangrejo. Este juego consiste en causar estragos en los enemigos de metal. Tienes a tu disposición ametralladoras y misiles para abrirte paso en las 12 misiones. Algunas consisten en buscar y destruir, otras en cazar y matar contrarreloj y en otras se trata de efectuar persecuciones. Los jefes de final de nivel son enormes y extremadamente duros. En tu maravilloso disco está el primer nivel de este inusual juego de zurras futuristas.

■ Controles

Cruceta **Movimiento**
R1 **Cañonear a la derecha**
L1 **Cañonear a la izquierda**
⊗ **Saltar**
◉ **Bomba grande**
▣ **Ametralladora**
(mantén pulsado y suelta para el arma secundaria)

■ Características adicionales

Tu primera misión requiere que destruyas tres blancos sin piedad. Al conseguir este objetivo obtendrás los códigos clave que necesitas para entrar en el depósito central. Una vez dentro de dicha instalación de almacenaje, te toca eliminar un descomunal tanque mecanizado. Ay, ay.

■ Información adicional

Las locas idas y venidas de *Ghost In The Shell* se examinaron a fondo en *PSM* 19. Se las juzgó aptas para obtener un respetable 7/10.

Hovercars

■ EDITOR **No está a la venta (Yaroze)**

■ GÉNERO **Mini carreras**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Pero si es una versión en 2-D de *Micro Machines V3*. Coches veloces (puedes repintarlos, nada menos), pistas sinuosas y hasta *power-ups*. Diversión absorbente para uno o dos jugadores. No te arrepentirás...

■ Controles

Cruceta **Movimiento**
⊗ **Acelerar**
L2 **Arma**





Enlightenment

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Vídeo**

■ PROGRAMA **Preview**

Los buenos anuncios siempre vuelven. Esta es la segunda visita de aquella promoción de periféricos a lo David Carradine que nos llegó en *PSM* 19. Ten el albornoz a punto.



Spice World

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Vídeo**

■ PROGRAMA **Preview**

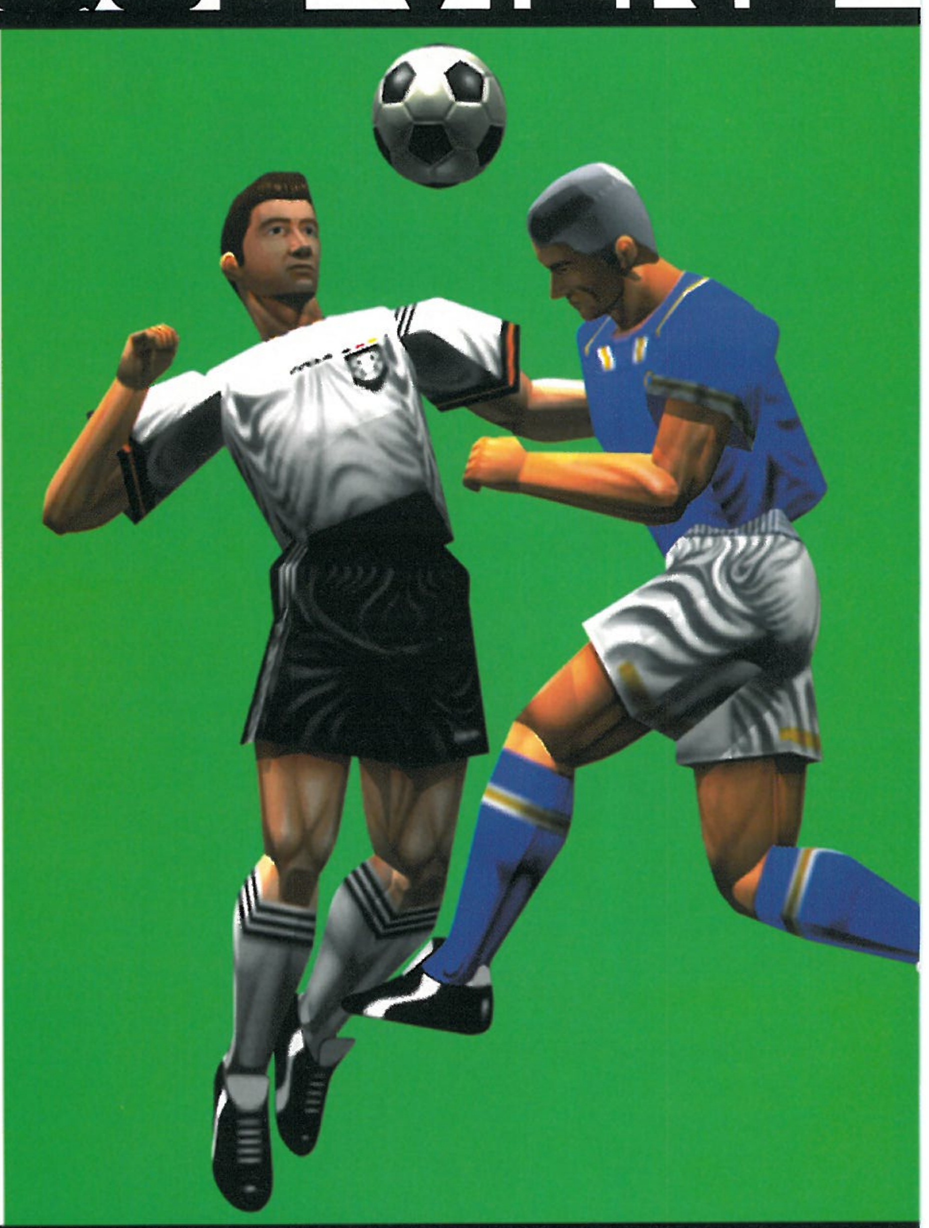
Si andas tras un curso urgente en análisis feminista, no busques más. Son chicas. Y son picantes, por si no lo sabías. Esto es un vídeo de sus mercancías digitales.



EL MES QUE VIENE

ISS PRO '98

¿El mejor juego de fútbol para PlayStation? Konami reescribió el reglamento para los juegos de fútbol con *ISS PRO* y ahora vuelve a sorprendernos con el que posiblemente sea el mejor título de simulación de fútbol para PSX. Compruébalo.



¿QUÉ PASÓ CON LOS OTROS SEIS?

Todo el mundo conoce *Final Fantasy VII*, pero ¿y los seis primeros? Hemos ojeado el libro de familia de tan ilustre serie y te ofrecemos un repaso a esos antecesores casi olvidados. No temas, también hablaremos sobre la esperada octava encarnación de la serie.

ADEMÁS...

***LAPD 2100*, *Messiah*, *Ninja*, *Duke Nukem: Time To Kill*, *Sentinel Returns*, *Fluid*, *O.D.T.*, *G-Darius* y muchos más.**

EN EL CD demo exclusiva de *Tekken 3*



En el próximo número de octubre *PSM* te ofrece la oportunidad de jugar con una edición especial del título de lucha más popular de la historia de PlayStation. Un ejemplar digno de los más exigentes.







Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine


Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine



KONAMI®
No será que te da miedo
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI®
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
"Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.